平成10年2月26日発行 第13巻第4号通巻213号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

GAMEST EXTRA NUMBER 213

私立ジャスティス学園 LEGION OF HEROES™

ビデオゲームマガジン
GAMEST ゲーメスト
2/15号増刊



▶ 衝撃解説ページ

ゲームシステムを解説
公開システム基礎講座

各キャラクターの通常・必殺技を紹介
特訓 必殺技習得コースA

▶ 怒濤の紹介ページ

登場キャラクターを、それぞれに掘り下げる
キャラクターストーリーズ

各学校を詳細に解説
学校紹介

▶ 熱血企画もの

熱血漫画の鬼が描く"ジャス学"の世界
島本和彦

心の師を訪ねて
炎ジム訪問記

未公開ボツキャラクター・習作を収録
設定原画集

私立ジャスティス学園
ネッ・ケツ・タイ・ゼン
熱血大全
～格闘高校生・教師完全名鑑～

カプコン開発陣が描き下ろす
イラスト大量掲載

CAPCOM

1,680YEN

CONTENTS

私立ジャスティス学園 熱・血・大・全





LEGION OF HEROES

preface

心から燃えるゲームを作りたい。
なぜ彼ら、彼女らは闘うのか?
3D格闘にももっと感情移入をさせたい。
負けたときに"今度こそっ!"という気にさせたい。
個性があってかっこいいキャラクターを作りたい。
やりたいと感じたことはすべて出来るゲームにしたい。
こんな情熱が「私立ジャスティス学園」に入っています。
この本でもっと感情移入してください。そうすれば、
もっとゲームが楽しくなるはずです。

1997.12.9 ジャスティス学園制作委員会

GAMEST EXTRA NUMBER 213

私立ジャスティス学園 熱·血·大·全

爆発!! インスト学園

みんな!もっとインストを見てくれ!!

初プレイのときに、ちょこっと目を通したくらいで、あんまり読んでいないんじゃないか？
だめだ、だめだ、そんなんじゃ！インストってのはそんなもんじゃないぜ！
もっと…こう熱くなるものがあるんだっ！
基本的な操作が網羅されているのは当然として、脇に華をそえるイラストがいい味を出している。
アキラと岩にボコられている英雄とか、バツの根性カウンターを喰らうエッジとか、
往年の名作「ストリートファイターII」のインストのザンギエフを思い出させるぞ。

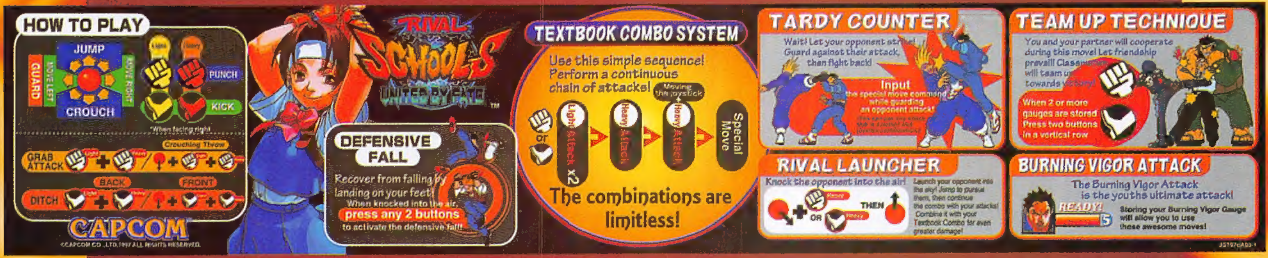






海外版インスト

こちらは海外版である「RIVAL SCHOOLS」のインスト、日本のものと違って画面の上下に設置するようだね。操作系、技名の英訳に趣があるぞ。





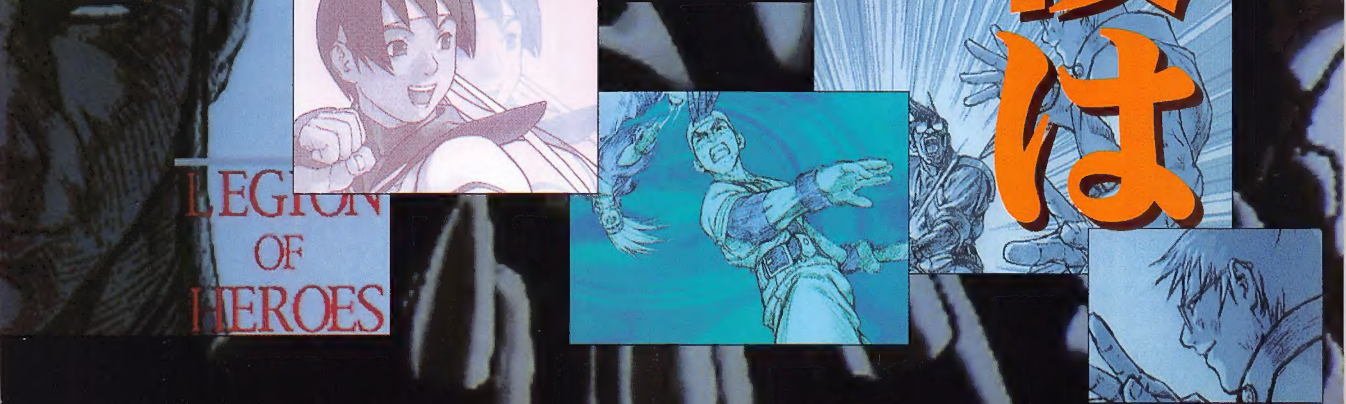
オレたちの学校は



私立ジャスティス学園　ストーリー

199×年、日本は奇妙な事件に揺れ動いていた。
それは、全国各地の高校が次々と何者かに襲撃され、ある者は大けがを負い、またある者はどこかへ連れ去られてしまう、というものであった。
しかもその犯行は、厳重な学校関係者や警察の警備体制をあざ笑うかのように各地で同時多発したため、巨大な犯罪組織によるものと見られ、世間では文部省や警察の陰謀、果ては外国の謀略などと噂された。
当然、国会でもこの事件についての対策は協議されたが、関係省庁の責任のなすり合いに終始するだけで、事態はいっこうに解消される気配はなく、日本中が得体の知れない恐怖に凍り付いてしまっていた。
警察も大人も、もうあてには出来ない！
「オレたちの学校は俺たちが守る！」
そんな中、ついに生徒たち自身が立ち上がった。
組織の本当の目的は？生徒たちの無謀な挑戦の行方は？
日本の高校を舞台に、20世紀最後の戦いが始まった。





俺たちが守る！



―私立ジャスティス学園の設立―

「忍者」
その言葉には、映画などで見られるように、秘術を
駆使する黒装束の軽業軍団、というイメージがつきまとう。
しかし、実際の彼らは科学や機械工学、さらには
人体工学に精通したエリート集団であった。
江戸時代に入り、泰平の世が訪れるに連れて
衰退していったと見られる彼らだが、実際には巧みに
市民の中に入り込み、その後の教育や学術分野での
発展に大きく貢献していった。しかしその一方で、
忍者のもう一つの側面である、暗殺集団としての
発展も密かに行われていたのである。
時は流れて現代、某地方の山奥に全寮制の
超エリート学校が設立された。
その名を「ジャスティス学園」という。
設立者は忌野家第三十五代頭領、忌野雷蔵である。
忌野家は他の忍者一族のように表社会には出ず、
裏の部分で代々学術、殺人両面での研究を
おこなっていた一族だった。開明的な思想を持っていた
雷蔵は、現代の日本の堕落しきった社会構造のすべてを、
忌野家の持つ独創的で優れた教育方法で育てた人間を使って
変えていくことは出来ないかと考えていた。
そして自分の父の死を機会に、彼は日本を表社会から
変えていける有能な人材を育てる学校を設立したのである。

他校の生徒も大歓迎！

私立ジャスティス学園

公開システム講座

講師：はまー／助手：ひろし(22)

TEXT BOOK 熱血コンボ

担当：太陽学園

バツ「うっしゃあー！これから『ジャスティス学園』の基本的なシステムを解説するぜ！しっかり覚えて、我らが太陽学園を悪の野望から守ってくれ！」

恭介「フッ、まあそう熱くなるな。変に入れ込んでも逆に理解しづらくなるだけだぞ。」

バツ「へっ、そんなこと言ってるけどな、熱血コンボってのはノリが重要なんだよ、ノリが。ボタンを素早く押していかなきゃならないからな。」

ひなた「そーね、『ジャスティス』では先に攻撃を仕掛けたほうが一方的に攻められるから、弱攻撃の後は思い切って熱血コンボを続けたほうがいい結果になるかもね。」

ジャスティスにおける対戦の基礎中の基礎とも言えるシステム、それが「熱血コンボ」である。弱攻撃×2→強攻撃→レバー入れ強攻撃の順にボタンを素早く押していくことで、前の技の戻りをキャンセルして次の技へとつないでいくことが可能だ（弱攻撃×2の組み合わせは自由。キック→パンチでもキック→キックでもいい）。



キャラによってさまざまなつながりかたをする。

恭介「しかし、有効なルートはある程度限られているからな。いつも同じパターンでは、そのうち見切られて反撃されてしまうぞ。」

ひなた「なんで？『コンボ』って言うぐらいなんだから、連続技になるんじゃないの？」

恭介「ところがこの『ジャスティス』では、連続ヒットするからと言ってガードされても固め続けられるとはかぎらないんだ。連続技だけを狙うのではなく、目的を持って組み立てることが大切なのさ。分かるか、バツ？」

バツ「何でオレに振るんだよ、まるでオレのアタマが悪いみたいじゃねえか。」

恭介「そう聞こえたんならアタマが悪くはない証拠だな。」

バツ「へん、やっと分かったか!!」

ひなた「バツ、やっぱりアタマ悪い…。」

熱血コンボの順番だが、途中を省いたり、立ち・しゃがみを切り換えることもできる。よって、単に連続技を狙うためのダメージ重視ルート、相手のガードを崩すための中・下段が混合したルートなどを、用途に応じて使い分けていくといいだろう。



普段は連続ヒット＋中段で使えるルートでも…、



ガードされてしまうと危険が多い。

根性カウンター

担当:五輪高校

夏「さて、次は私たちの番ね。」

将馬「でもよ、オレ根性カウンターってよく分かんなくてさ、へへっ。」

夏「へへっ、じゃないでしょ、もう。攻めの熱血コンボに対して守りの根性カウンター、常識じゃない。」

ロベルト「まあ、使わなくても勝負はできるが、できるようになれば勝つチャンスはグッと増えるからな。」

夏「相手の攻撃をガードした時は『ガード硬直』があって一定時間動けなくなってしまうんだけど、硬直中に特殊な技を入力することで、硬直をキャンセルしてすぐにその技を出すことができるようになるの。分かった?」

将馬「へへへ、よく分かんねェ。」

ロベルト「全くしょうがないな。要するに相手の攻撃をガードした直後に大技を出そうとすれば普通に出すより早く反撃できるという訳だ。」

ガード硬直中(画面上でガードマークが表示されている間)にレバー入れ攻撃(一部例外あり)・必殺技・完全燃焼アタックを入力すると、ガードマークを弾くモーションの後にすぐその技が出る。これを根性カウンターと言い、いわゆるガードキャンセルである。レバー+ボタンで出す技は、どれでも大抵は根性カウンターに使えると覚えておくといいだろう。



必殺技だけでなく、レバー入れ技も使えるのがミソ。

将馬「でもよ、ガードで動けない時間を無視して攻撃できるんなら、相手の技の隙にガンガン当たっちまうじゃん。ひょっとして無敵!?」

夏「アンタ、本当にバカね。いい?カウンターに成功してもこっちの技がでるまでに時間がかかるから、あんまり出の遅い技を使っちゃうと逆に根性カウンター技の出かかりを潰されてしまうの。」

ロベルト「それに、カウンターをかけるタイミングもあるからな。どんなに出の早い技でも、潰されてしまうことはあるぞ。」

将馬「?・?・とにかく、根性カウンターを狙う時は『チョッパヤ』で入力すりゃいいんだろ?」

夏「でも急ぐあまり、ガードする前にボタンを押してしまわないようにね。」

根性カウンターを狙うのであれば、やはり攻撃発生の早い技が適している。しかし、どんなに出の早い技でも入力と同時には当たらない。なるべく早く入力することはもちろんだが、その入力した技が、相手の硬直や次の技が出る前に当てられるかどうかという、相手の連携を観察する必要性もある。



使う技とタイミング、そして読みが重要。甘いとこうなる。

なお、なにも出の早い技しか根性カウンターに使えない…というわけではない。姿勢が低くなったり軸をずらしたり、また無敵時間が長い完全燃焼アタックを使ってみるのも悪くないだろう。

熱血受け身

担当:パシフィックハイスクール

ボーマン「私たちが教えるのは防御ではなく、防御できなかったときの手段、熱血受け身です。」

ティファニー「そんなの必要ないデース。」

ロイ「ボクたちが日本人の攻撃をくらうなんてありえないね。」

ボーマン「備えあれば憂いなし。日本のいいことわざです。」

ティファニー「固すぎて困りマース。ロイ、ハヤク帰りましょう。」

ロイ「ボーマン、後は頼んだ。いくぞティファニー。」

ボーマン「やはりこうなるのですね。仕方ありません、わたし一人でやりますか…。えー、熱血受け身と言うのはダウンしてしまう状態を立て直す行動と言えるでしょう。」

相手の攻撃を受けて吹っ飛ばされ、そのままではダウンしてしまうような時は、空中でいずれかのボタンを2つ同時押し(もしくはレバー+ボタン1つ)を入力することで、空中で受け身をとって体勢を立て直すことができる。そのままではやられポーズにどんどん追撃されてしまうので、可能な状況では確実に受け身をとっていこう。



空中で1回転する間は完全無敵。技を重ねられても自動的にガードする。

ボーマン「…また、この熱血受け身を地上すれすれでとると、ダウン回避になります。受け身をとるという点では同じですが…。」

ロイ「地上で建て直せるから反撃の選択肢が増えるのが特徴ってワケだ。」

ボーマン「帰ってきたのですね。」

ティファニー「これからテンプル食べにいきまショウ、いいデスネー、ボーマン。」

ロイ「それを言うならテンプラだ。急げよ、日本は『ヨヤク』にキビしいんだからな。」

ボーマン「口ではいろいろ言っているものの、2人とも日本が好きなんですね。」

受け身とは別に、地面スレスレで受け身入力をするとダウン回避になる。受け身が終了後空中にいるのに対して、ダウン回避は地上で立ち直ることができる。受け身と同じく動作終了まで完全無敵なので、うまく活用しよう。



あえてタイミングを遅らせ、その後の選択を増やす。

愛と友情のツープラトン

担当：外道高校

エッジ「愛と友情ォ!?ンだぁそりゃ、なめてんのか。」
岩「フム、ツープラトンという響きは気に入ったがのう。」
アキラ「説明するだけなのに、あなたたちはなんでいつもそうなるのよ、もう。」
岩「ガハハ、ワシなら地球に相手を叩き付けてやるかのう。」

アキラ「岩、それよ!」
岩「???」
アキラ「愛と友情のツープラトンは、後ろに控える仲間によって、効果から威力から全然違うものになっているのよ。」
エッジ「じゃあオレは兵隊千人で蹴りくれてやるよ。」
アキラ「栄二クンが混ざると話がややこしくなるから、あなたのは私が後で考えるわ。」

弱または強攻撃ボタンを2つ同時押しすると、愛と友情のツープラトン(の始動技)を出すことができる。パートナーによって様々な演出が用意されており、その効果も多種多様。自分のキャラや戦法に適したパートナー選びが要求される。

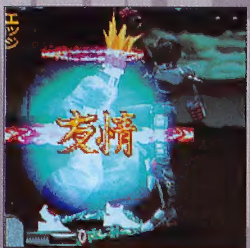


攻撃だけでなく、体力や気力を回復してくれるキャラもいる。

アキラ「ツープラトンは技の始まりに無敵時間があるのよ。これを利用するには…」
エッジ「守りに使えってか。」
アキラ「そうよ。」
岩「蹴りが目の前まできて、もう間に合わんってときに…」

アキラ「ツープラトンを使ったらバッチリ決まったことがあったわね。」
岩「あれは助かったのう。」
アキラ「ええ、ツープラトンは、守りの手段としての認識が正しいようね。」
エッジ「オレは投げられたぞ。」
アキラ「なんでも攻めに使うからよ。ツープラトンを合わせられなかっただけ良かったと思いなさい。」

ツープラトンは画面暗転前、そして暗転後もしばらくは、打撃技に対して完全無敵になっている。しかし、投げ技はどの状態でも一方的にくらってしまうので、攻めに使うというよりも、根性カウンターのように反撃・迎撃用として使っていくのがいいだろう。



相手のラッシュに割り込むように使うのが基本。


しかし、先出しだろうが後出しだろうが投げには弱い。

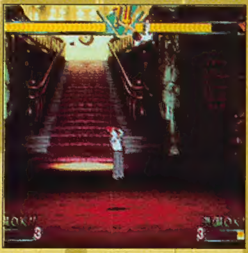
エアバースト

担当：ジャスティス学園

雷蔵「有能な生徒を獲得するためには効率のいい攻撃が必要だ。そのためには…お、丁度いい所に来おった。」
響子「学長、今学期の保健室を利用する生徒数ですが例年よりも多く、やはり今はやりの風邪が原因かと思われます。」
雷蔵「最近は軟弱者が多くてだらしない。他校の生徒はもっとしっかりやっとるというのにのう。」
英雄「学長、隣の芝は青いというやつです。ウチの生徒も捨てたもんじゃないですよ。」
雷蔵「いや、まだだるんでおるよ。来期から体育の授業にエアバーストを取り入れよう。」
響子「そんな、無茶な…。」
雷蔵「生徒はみんなレバー入れ攻撃を持っている。自分の浮かし技を教えてやればいい。」
英雄「それくらいならいいかもしれませんな。」

特定のレバー入れ強攻撃や必殺技を当てた後は、相手を上空高く打ち上げる。この時レバーを上方向に入れておくことで、自分もハイジャンプして追撃が可能。これをエアバーストと言う。

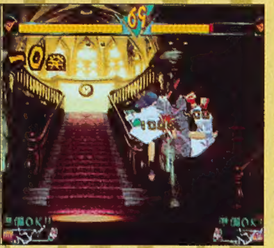
エアバーストが可能な技以外にも、相手を少しだけ浮かせる技はあるが、こちらはエアバースト扱いにはならない。ハイジャンプすることはできず、相手もすぐに熱血受け身をとることが可能だ。


エアバースト始動技を始動技を当てると、画面が一気にズームアウトする。

雷蔵「『エアバーストの後は、ジャンプからタイミングよく技を出していこう』と。こんな感じで指導を頼むよ。」
響子「受け身のとれない叩き付けについてはどうお考えでしょうか?」
雷蔵「なんじゃ、それは?知らんぞそんなもの」
英雄「エアバースト後に確定する攻撃はある程度決まっています。ですが、つながっていない攻撃も相手が受け身をとらないとヒット表示が続いてしまうとか…、その辺もどうしていくおつもりで?」
雷蔵「?・?・?そんなに面倒なものなのか!?えーい、その辺もお前達でなんとかやれい、教師ならできるだろう!」
英雄「は、はい(そういえば学長…)。」
響子「分かりました(エアバースト使ってるの見たことないわね…)。」

エアバースト後は、相手は一定時間熱血受け身をとれないので、その間に連続攻撃を叩き込むことが可能。追撃には地上の熱血コンボのように「弱×2(同じ技は不可)→強→レバー入れ強」が使える。

また、一部の叩きつけ技は熱血受け身がとれないので(ダウン回避は可能)、地上でラッシュを続けたい時などに活用しよう。


キャンセル必殺技や、弱×2から目押しで弱×2なども可能。

その他細かいシステム

担当：???

雹「フン、愚かな連中め。いろいろと特徴的なシステムを検証しているようだが、基本がなってないことには無用の長物であることに気付かないとはな。だがわたしは違う。国家の頂点に立つ者として、どんな細かいことにもあえて注意を払うのだ。フッ、フハハハハ……！」

特殊移動

雹「特殊移動とは、いわゆる軸ずらしのことだな。メインの格闘フィールドが前後&上下なのに対し、キックボタンを同時押しすることで左右にも動くことができる。これを利用すれば、相手の直線的な攻撃をガードすることなくやり過ごせるというわけだ。

また、お互いほぼ密着した状態で相手の攻撃と同時に入力すると、より大きく移動して相手の背後に回り込むようになる。この時は、ほとんどの攻撃をスカせるので大きなチャンスとなるはずだ。」



多段系の飛び道具はしっかり避けておこう。

投げ

雹「『ジャスティス』での投げは立ち・しゃがみ・背後・空中の4種類がある。まあ、相手の行動をきちんと読んでいれば、さしたる問題ではないだろう。

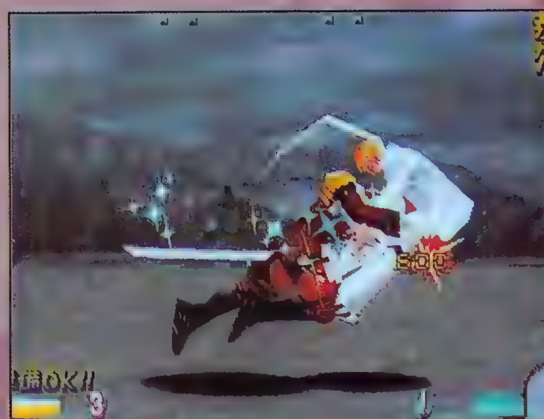
なお、立ち・空中投げに関しては、投げられたほうも投げ入力をすれば、投げ抜けができる。抜けられない状況というのはないので、技の隙などでも、とりあえず投げ抜けを試みるのがいいだろうな。」



うまく回り込めたら、ダメージの大きい背後投げを狙ってみよう。

ダッシュ攻撃

雹「相手と一定距離以上離れたところからステップインし、そのままレバーを前に入れっぱなしにしておけば、ダッシュになる。この時にボタンを押すと、パンチではタックル(中段)、弱キックではスライディング(下段)、強キックでは跳び蹴りを出すことができる。ダメージはあまり期待できないが、当たれば相手を軽く吹っ飛ばしつつ間合いを詰められるので、ペースを握るという意味では重要だ。」



タックルが中段で、



スライディングが下段。当てたら受け身を取った相手にさらに選択をかけていこう。

起き上がり攻撃

雹「ダウンした状態でいずれかのボタンを連打しておくと、起き上がる直前に起き上がり攻撃を出すことができる。相手が攻めにきている時にタイミングをずらすことが可能だ。ただし、読まれて技をスカされたり潰されたりすることもあるので、多用は禁物だろうな。」

交代

雹「1本終わるごとに、パートナーと主役を交代するチャンスがある。ここで交代した場合は、パートナーが主役に、自分はツープラトンでの援護役に回ることができる。ただし、たとえ前の試合で交代したままだったとしても、次の試合では最初に選んだキャラが主役に戻ってしまうので、注意が必要だ。もっとも、わたしのようにパートナーなどいなくても十分闘える場合には関係のない話だがな。ハッハハハハハ――！」



当ててしまえば、ガードされても有利な状態に。

ジャスティス学園を10倍楽しむ方法

梅宮太郎のシネマジャスティス

CINEMA-JUSTICE

雷蔵とDr.H





←「私、着痩せするタイプなの。ジロジロ見ないでっ(雷蔵談)」

その昔伝説の総理がいた…太陽学園プレイヤーにはこのビデオを!

「夕陽総理」バツ等バーニング生徒が集う太陽高校校長の名前を聞いてハートにパンチをくらった人は本物だ。元祖熱血教師と生徒たちとの青春をあつ〜く描いた名作ドラマである。主演は中村雅俊。よく観察すると総理を取り巻くデコの広い学生がバツに見えてくるから総理はミラクルだ。





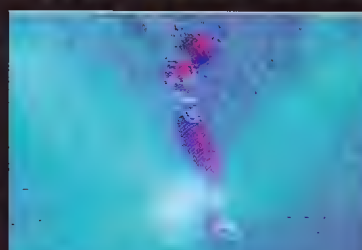
五輪高校使いにはこの3本!

スポーツ大好きっス軍団が集う五輪高校の夏、将馬、ロベルトから連想されるモノは多い。「キャプテン翼」、「侍ジャイアンツ」、「アタックナンバー1」…。

その中でも一際異様にジャスティスとの高シンクロ率を誇るのが『ドカベン』だ——!

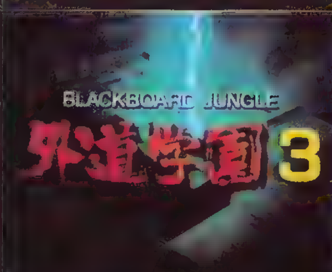
同名野球漫画を映画化したものだが…原作に忠実すぎるよやばいよコレ、いい意味で。岩鬼(高品正広)も夏子(マッハ文朱)もわびすけまでもがそっくりなのだ!

ジャスティスとの関係はズラズラ殿馬役の川谷拓三(小柄なところがかなり将馬似)が激昂した岩鬼にブン投げられ、人間ミサイルとなる場面があります…。そう、これこそ雷蔵のツープラトン攻撃人間大砲のルーツなのだ!大スクープ!ほんとかよ。



ロベルトの爆裂Vゴールが光る!

外道な僕ら



外道高校と外道学園の因果関係はいかに?。リプレイ後、画面にデカデカと成人向け指定が!自制心と理性溢れるジャスティス班は再生を続行するのだった。勇気だ。

そしてあらすじが静かに流れるだす…。

「いきなり超外道!ブハっ、ノーズブリーディングネ!」

「(鼻血でホバーリングしつつ)セクメト変身前みたいな女が…外道!」

「か〜っ!こいつは外道だやな!」

「(鼻血で釘を打ちつつ)吊しあげて…外道か!」

「(俺の塩風に)外道!外道!外道よ!ゲド!!」

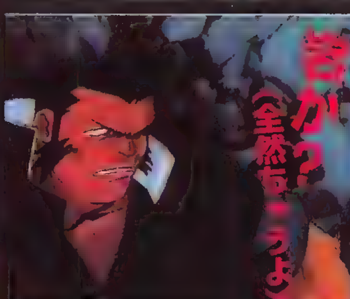
我々の理性はもう残り少ない。最後の理力でまとめると、

外道高校と外道学園は関係ないっぺえ。

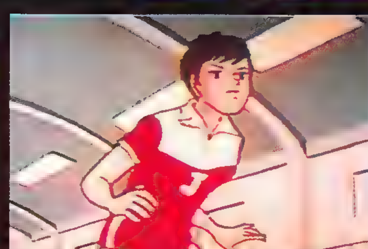
『外道オオ!オオオ〜〜』

神田の夜にケダモノ2匹。





夏!負けない!!

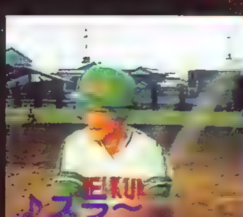


ムオオ!! 次号を待てぃっ!!

G号予告!!

なにか、「こいつはジャスティスの源流だぜ!」なるビデオや映画やアイテムを発見したら、メストのアイランドまで送ってください。









↑これが将馬の大回転打法のルーツだ!(本当は秘打白鳥の湖ズラ)



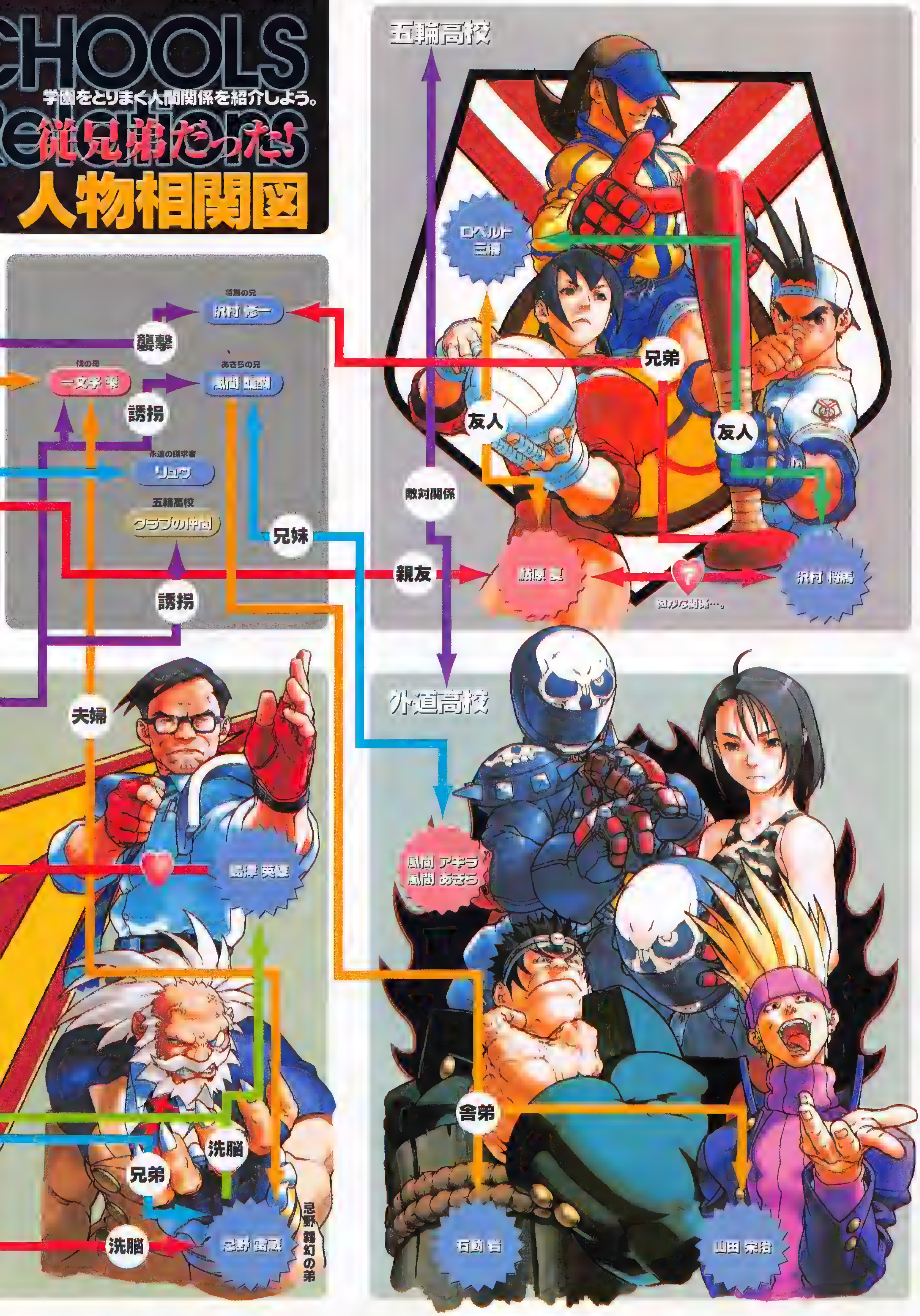
THE MINISTRY OF EDUCATION RECOMMENDED

SCHOOLS Relations

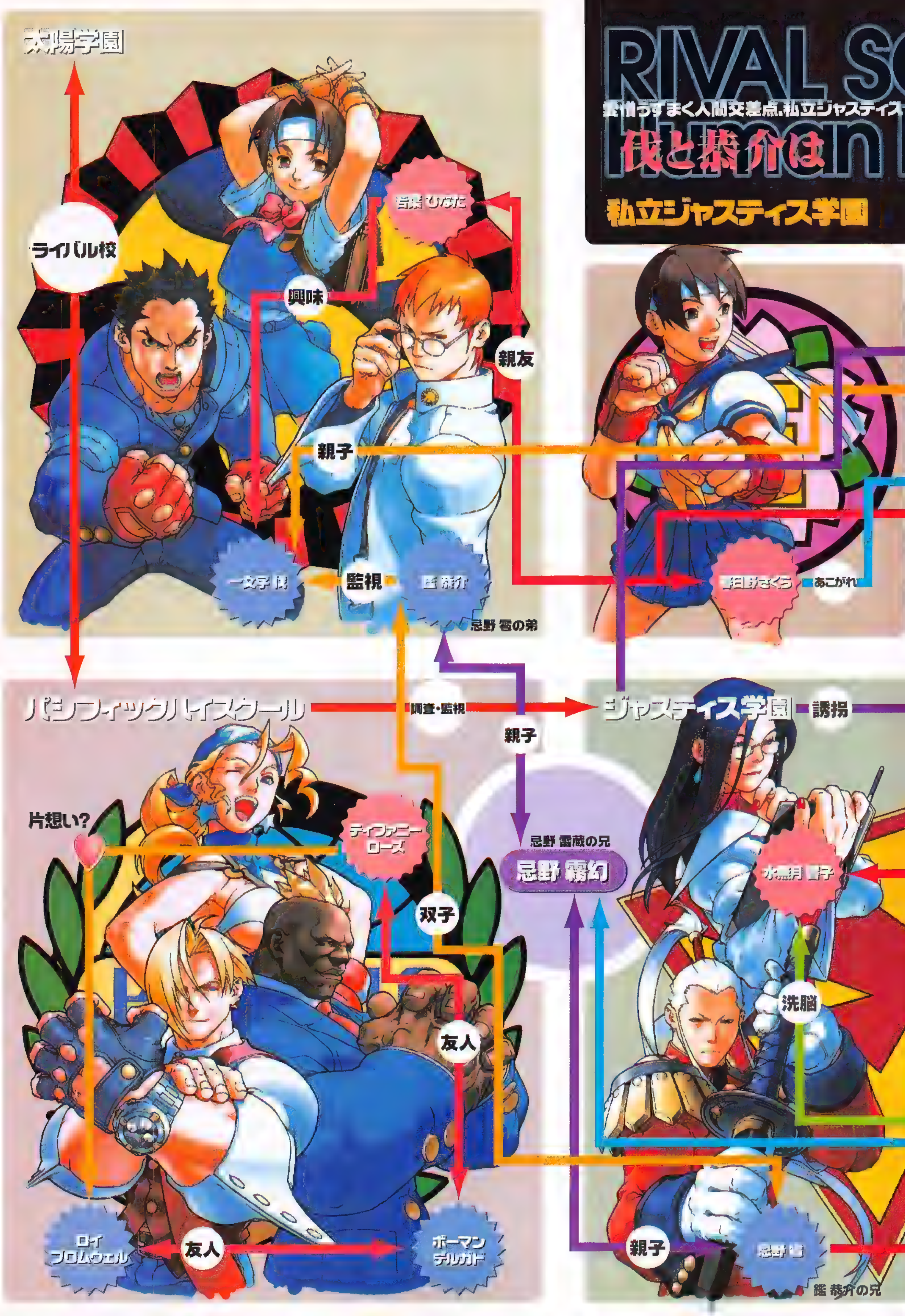
学園をとりまく人間関係を紹介しよう。

従兄弟だった!

人物相関図



RIVAL SC
愛憎うずまく人間交差点.私立ジャスティス—
Human
伐と恭介は
私立ジャスティス学園



太陽学園高等学校

自由を愛する普通高校

教育方針・制度

生徒は中学からの内部進学とほぼ同数の生徒を筆記試験と面接によって選抜する。

試験は成績よりも面接や課外評価を重視しており、生徒の個性を尊重した入学試験を施行している。

教育方針は「自由な校風でのびのびした生徒を育てる」。校則に縛られない、生徒の自由意志で学園生活を送ってもらいたいというのが、学校の方針である。

クラブ活動

特にクラブ活動に力を入れているというわけではないが、それなりにさかん。

体育会系クラブでは、クラブに実力のある生徒が揃った時には全国大会にも出場する。

基本的に体育会系はスパルタでも何でもないため、全体的に成績は中の上クラス。みな楽しんでクラブ活動をしている。

文科系クラブは同好会を入れると、50以上もあると言われており、他校では見られないような珍しいクラブも活動を行い、各方面でたまに話題になることがある。

（普通の文化部の他に、デジタル音楽研究会、お宝同好会、素人出演番組研究会…）

行事

普通校らしい普通の行事が目白押し。春は課外授業と称した「遠足」アリ、初夏の薫りとともに「体育祭」アリ、夏休み明けには「球技大会」、そして続けざまに文化系イベント「太陽祭」が待っている。

他校との合同行事として「太P戦」があるが、太陽高校の行事に於いてもっとも重要視されているイベントとなっている（詳しくは後述）。

校舎内（解放廊下） 1



校舎内（トイレ） 2



施設

運動場（サッカーコート1面、野球グラウンド1面）、テニスコート（2面）、ハンドボールコート1面、体育館、武道場、小体育館などごく普通のレベル。

ただ他の高校と違うのは、校舎一棟分はあろうかという大きさと広さの部室長屋。ここには各運動部、文化部共に各種同好研究会なども同列に存在している。おかげでよく争奪戦が行われる。

（但しケンカではなく、それぞれのクラブにあった平等な対戦方式がとられる。この争奪戦も恭介を筆頭とした生徒会が仕切っている）

年間行事

4月	入学式・春の課外授業（要するに春の遠足）
5月	創立記念日（5月4日だが意味がないので5月6日にしようという生徒会運動が起こっている）・体育祭
9月	球技大会
10～11月	太陽祭・太P戦・修学旅行（2年生）
1月	スキー合宿（1年生）

学校概要

校長名	夕陽総理（ゆうひそうすけ）←昔は太陽学園で熱血教師をしていた
生徒数	高等部722名、男子350、女子372（中等部479名）
所在地	太陽が丘
教員数	61名

沿革：大正14年太陽中等学校開校、昭和22年太陽中学校と改称、昭和23年太陽学園に改称、同時に中等部・高等部を設立

特色・授業風景

ごくごく普通の高校ゆえ、俗に言う不良生徒がいないのが特徴。もちろん、校内で深刻な悪事を働く生徒は皆無である。

授業中は校舎の日当たりが良いため、居眠りする生徒が続出。ポカポカの陽気に当てられて、うっかり眠ってしまった生徒がよく怒られている。

また、授業中は内職をしている生徒もちらほら見受けられるのもほほえましい（主にクラブ、同好会関係のものをやっている。中には授業とは違う科目を勉強をしている生徒もいる）。

先生も生徒に負けず劣らずの熱血教師が多いようで職員室も活気に溢れているようだ。太P戦の時などは、生徒たちと一緒になって闘志を燃やす、むやみに熱い教師陣なのである。

校則、服装関係も実はわりと自由で、決まった制服が無いところもこの学園のポイント（だから、バツの学生服が昔の学校の制服でも、風紀委員の恭介が白ランを着ていても別に何の問題もないのだ）。

特に、恭介が風紀委員に就任してからは、問題も起ることがなく、それに伴い学園内での生徒たちの自由度は上がっている。

この方針は決して「野放し」ではなく、生徒たちの主体性、自主性を育てることを目的とした、学校側のれっきとした方針という点にも注目したい。

太陽学園から少し離れた所（歩いて3分）の所には付属の中学校もあり、太陽中学の卒業生はそのまま高等部へと流れる傾向がある。ちなみに若葉ひなたは同中学校の卒業生。



校舎内（渡り廊下）



全景

太陽学園校歌

作詞 金本 渉（かねもと しょう）

（一番）
若葉　薫る朝風を
希望に溢れし陽をうけて
育て自由と友の和よ
のばせ個性と愛する心
自ら求めし真理に向かい
捧げよ青春、天高く
燃やせ青春　輝く太陽
これぞ我らの太陽学園

（二番）
新緑　煌めく山の木々
谷風　集めし鳥高く
集え　友と学び舎で
究めよ　己の仁愛を
信じし絆　揺るぎなく
尽くせ青春、惜しみなく
燃やせ青春、輝く太陽
これぞわれらの太陽学園

太陽学園制服



男子冬服

ごく一般的な学生服の仕様に準拠している。襟に校章が入っているのが特徴。靴は個人の自由とされている。恭介の気合の入った白ランは一品ものの特注品と思われる。

男子夏服

シャツについては特に決まりが無い。開襟でも普通のカッターシャツでも良い。自由でアバウトなぶん、個人のコーディネートセンスが問われるかな？

女子冬服

基本的には夏服の上にブレザーを合わせた形となる。冬服にも靴下、靴は特に決まりが無い。これにニーソックスとか合わせられた日には悶絶必至か。

女子夏服

胸のリボンが特徴的な夏服。かわいい子には犯罪的に似合ってしまう恐ろしい服だ！靴下、靴には特に決まりが無い。各自、バック、足元などを好きに演出できる。

太陽学園 七不思議

七不思議！それは、どの学校にも必ず存在する、発信源不確定の校内ゴシップである！ここ、太陽学園にも、生徒の間にまことしやかに流れる数々の伝説がある！不思議の数が必ず七つしかないと言うこと自体がまず謎だが、とにかく行ってみよう！

その1 絶叫！首無し地蔵!?

太陽学園の裏山の神社にはほこらが祭ってある。そのほこらを真夜中に見たときに、地蔵の首が無かったら、その人は一年以内に死ぬと言われている！（ホントは最初から首はない）夏休みの肝試しなどでは格好のスポットとなっていて、下手すれば昼間よりも賑わいを見せるというが…。



その2 勝利者への呪い!?

年に一度の学校対抗戦「太P戦」に勝った年は何故か進学率が悪くなる！太P戦でヒーローとなった人間は、ほとんどが大学の推薦入学に失敗したり浪人の憂き目を見ると言われている（これは本当らしい。っていうか、皆フィーバーし過ぎる？太P戦で全ての運を使い果たしてしまう説あり）。

その3 学食の怪!? 狙われた午後

「本日のおかず」（学食の人気メニューの一つ）をくった生徒は、午後の授業で必ず先生に当てられる！それなら「本日のおかず」を避ければいいと思われるが、なにぶんそのメニューは経済的な上にボリュームがあり、なんとも美味！当てられる恐怖を取るか、ゴージャスなお昼を取るか…。

その4 頻出！さまよえる学徒の霊!?

図書室、体育館女子更衣室、部室長屋裏、プール男子更衣室、生徒会室…には過去に自殺した生徒の幽霊が現れる!?どこの学校にも幽霊話はあると思われるが、この学校も霊に漏れず…いやさ例に漏れず、校内の様々な場所で幽霊の目撃情報が報告されている。



教室に外人の霊が!?ってこれはボーマンでした。

その5 迫り来る破局!? 太P戦の怪!?



太P戦の時がきっかけで付き合い始めたカップルは、なぜか卒業するまで持たないと言われている!?何とも妙なジンクスだが、やはり独り者の妬みが生んだ噂だろうか!?また、太P戦の時のテンション高いノリで付きあい始めても、覚めるのが早いという科学的（？）裏付けもあり。

その6 恒例墓地跡伝説



学校建設地が元墓地というのは良くある話。ちなみに写真は首なし地蔵がある裏山。

各種クラブが使っている部室長屋の下は、昔はお墓だったらしい!?（あまりに広いスペースが使えるのはそのためか？）

昔から広大な土地に立つ建物には墓場跡建設説が持ち上がるもの。太陽学園の場合は、部室の下にあったというから放課後が心細くてかなわない!?

その7 怪老！源さん百歳伝説!?

学校の用務員室の源さんは、実は百歳を越えている!?（老けて見えるが、実は48歳だ）生徒に人気（？）の用務員、源さんだが、やはり用務員室で茶をすすりながらせんべいをかじる姿は、どうみても50歳前とは思えない!?百歳説が流れるのも無理が無かったりして…。

太陽学園名物 燃えろ!! 太P戦



▲太P戦体育会系競技のメイン種目のひとつ、学年対抗400Mリレー

「太P戦」とは？

「太P戦」とは、太陽学園で行われる学校行事としては最大のものであり、生徒たちが己の青春を燃やし尽くす灼熱のイベントである。

「太P戦」とは、太陽高校・パシフィックハイスクール高校対抗戦の略である。別名「炎の8日間」との異名を持ち、土曜日から始まって土曜日に終わる長丁場のイベントで、内容はパシフィックハイスクールとの合同で行う文化・体育祭といったもので、それぞれの各部門に分かれて、両校の生徒たちが己の技を競い合うのだ！

太陽学園は、太P戦と同時に学園祭の「太陽祭」も平行しておこなう（パシフィックハイスクールの生徒は大部分が日曜日には教会にミサに行ってしまうので、日曜日は太陽祭のみが行われることになる）。

太P戦の歴史は古く、なんと戦前から現在まで続いており（戦時中は中断されていた）、今年で70回を迎える。

通算対戦成績は19勝47敗3分と、太陽学園が大きく負け越している。だが、ここ10年では4勝6敗と五分に近い成績を挙げている。

太P戦で太陽学園の成績が良かったときは、フィーバーしすぎて学業成績がガタ落ちする生徒がちらほら見られるという、難点も抱えているのが困りものなのだが…。

大和魂VSフロンティアスピリッツ

太P戦の種目はあらゆる体育会系種目だけではなく、日米共通の文科系種目でも争われる。体育会系、文科系共に同等に重要視されているので、生徒たちは所属クラブの枠を越えて、一致団結して勝負に臨むのである！

校庭と校門を入ったそばには大きな得点板が設置され、対戦の結果を刻一刻と表示しており（勿論手書き）、期間中には生徒たちがその得点板を見て、一喜一憂している様が伺える。

太P戦で大変なのが、太陽学園の各クラブ、クラスの文科系同好会。この時期は学園祭同時開催のため、作品展示や出店の用意に太P戦出場が重なり、てんてこ舞いの大忙しとなるのだ。

また、こういうイベントにつきものな

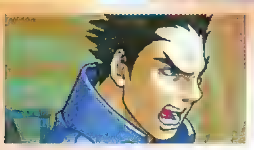


のが、惚れたはれたの話。例にもれず、太陽学園でもこの手の話が一番盛り上がるときである。特に、運営を仕切っていながら、このあと修学旅行が控えている2年生はそりゃもう大変である。
　太P戦で活躍するかどうかは、太陽学園での一番の評価基準になるので、全ての生徒がそれぞれの分野であらゆる努力を惜しまない。
　普段は目立たない生徒も、太P戦で活躍することにより一躍ヒーローとなるチャンスがある。それならば！と、どの生徒もここぞとばかりに気合を入れるのだ。
　生徒たちのみならず、なぜか教師陣も太P戦では燃えに燃える。職員室を挙げて生徒たちと一体化して、パシフィックハイスクールとの対決に臨むのである！熱い！
　太P戦のときは太陽中学も午前中授業なので、中等部の生徒たちもこぞって高等部まで見学に来る。
　また、休日には生徒たちの家族はもちろん、親戚近所の人まで太P戦、太陽祭を見学に来るという盛り上がりを見せる。もはや学校行事というより、太P戦は街の名物と呼べるべき存在となっているのである！
「太P戦」全体のイメージとしては、大学の学園祭とスター大運動会、各種展覧会、紅白歌合戦の同時開催といったところ。
　文化、習慣の枠を越え、ただ若さと若さがぶつかり合う青春の祭典、それが太P戦というワケだ！

HOT-BLOODED TRANSFER STUDENT

熱血転校生







バツを小さい頃から女手一つで育ててくれた
母親・雫(しずく)が勤務先の太陽学園で行方不明になったため、真相を探るために
太陽学園に転入。調査を進めていくうちに
「ジャスティス学園」の存在を知り、母親の救出





(-いちもんじ ばつ-一文字 伐)PROFILE

性別:男　生年月日:1月1日　血液型:O型　身長:171cm　体重:64kg
スリーサイズ:95・72・80　出身地(国籍):日本
家族構成:母(雫)とバツの二人暮らし
好きなもの:真っ直ぐなもの、忍者、雫(母親)　嫌いなもの:犬(バツもあまり覚えていない子供の頃、犬に噛まれたことがトラウマになっている)、曲がったこと、理不尽なこと
特技:早食い　所属高校:太陽学園　得意な科目:体育　苦手な科目:体育以外全部
所属クラブ:まだ転校してきたばかりなので入っていない
アルバイト:一応規則では禁止されている。しかし前の学校では新聞配達と牛乳配達をやっていた(母子家庭で家計が大変)。

BATSU ICHIMONJI

バツ BATSU

CHARACTER

直情的で口が悪く、喧嘩っ早いところがあるが、
根は正義感が強い。また、病弱な母親を
心底いたわる優しい心の持ち主でもある。しかし、いかんせん
持って生まれた粗暴さと、
すぐ相手に向かっていってしまう性格が
前面に出過ぎているため、誤解されやすい損な性格。

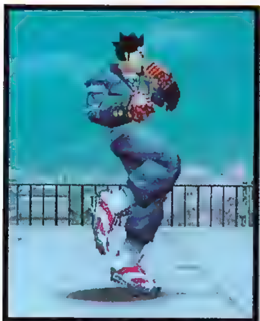


ALL ACTIONS OF バツ



青春の肖像 グラフィックコレクション

小ボタンカラー



大ボタンカラー



スタート+小ボタンカラー



スタート+大ボタンカラー



挑発(スタートボタン)



タイムオーバー



勝利ポーズ1



勝利ポーズ2



ぶっ飛び



熱血受け身



走り



正面



太陽学園

通常攻撃一覧



上 下 上/下 は、それぞれガード方向を表します。なお、多段ヒット技に関しては1発目についてのみ表記となります。

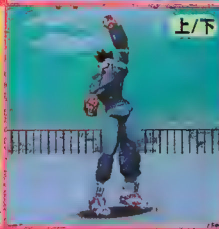
通常技解説

バツの場合、レバー入れの技までヒット表示をつなげるためには、ほとんど相手キャラが立ちとしゃがみ、どちらでもガードできるルートを通らなければならない。特に、立ち大Kからは←+大K以外のレバー入れの技につなげることができるので使っていきたいのだが、ガードされると根性カウンターの、格好の的になる。ゆえに、小Pからつながるといって、使いすぎることだけは控えたい。また、しゃがみ大Pからは、すべてのレバー技につなげることが可能だ。ここで注意するべき点は、しゃがみ大Pを出したら、必ずレバー入れの技を出したほうがいいということ。なぜならば、出してそのままにしておくと硬直時間が恐ろしく長いため、確実に反撃を受けてしまうからだ。この硬直をなくすためには、レバー入れ技に移行することが必要不可欠なのである。他につながるコンボは、しゃがみ大Kから→+大Pや↘+大K、または、小K×2→大P→→+大P(or →+大K or ↘+大K)、小K→小P→大K→レバー入れ技(←+大K以外)→ガッツアッパーがある。このように、いろいろとコンボのスタート地点がばらけているのが面白い。

レバー入れ攻撃

根 ➡+大Ⓟ
肘落とし


根 ⬅+大Ⓟ
鎖骨割り


根 ↘+大Ⓟ
エアアッパー


根 ➡+大Ⓚ
ステップキック


根 ⬅+大Ⓚ
カカト落とし


根 ↘+大Ⓚ
アッパーキック


根 空中で➡+大Ⓟ
ガッツストレート


根 空中で➡+大Ⓚ
ドロップキック


起き上がり攻撃

起き上がり中ⓅorⓀ
起き上がりストレート


起き上がり中⬇+ⓅorⓀ
起き上がり足払い


振り向き攻撃

後ろ向きでⓅ
振り向きストレート


後ろ向きでⓀ
振り向きキック


太陽学園

ダッシュ攻撃

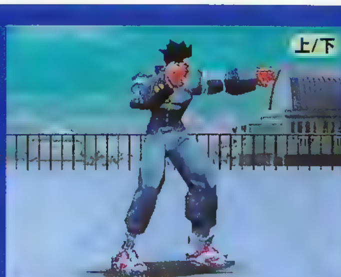
走り中にⓅ
タックル


走り中に小Ⓚ
スライディング


走り中に大Ⓚ
飛び蹴り


通常連打攻撃

小Ⓟ、小Ⓟ、小Ⓟ
熱血連打

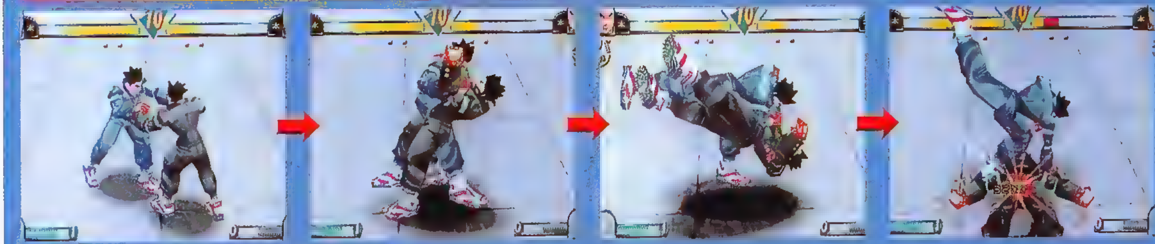

➡


➡

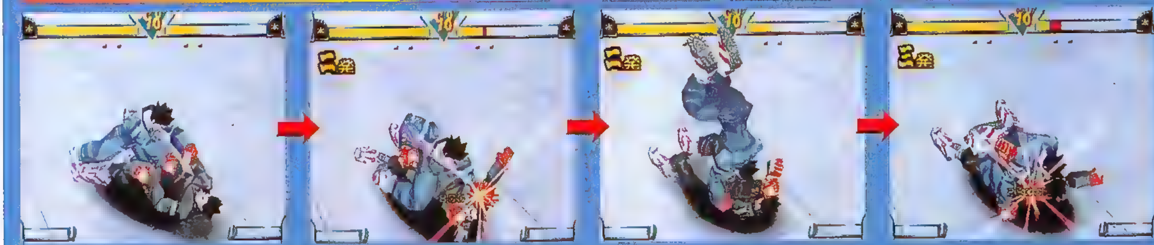

根 マークは根性カウンター使用可能技であることを表します。

投げ技

大外刈り 接近して小Ⓟ＋大Ⓟ



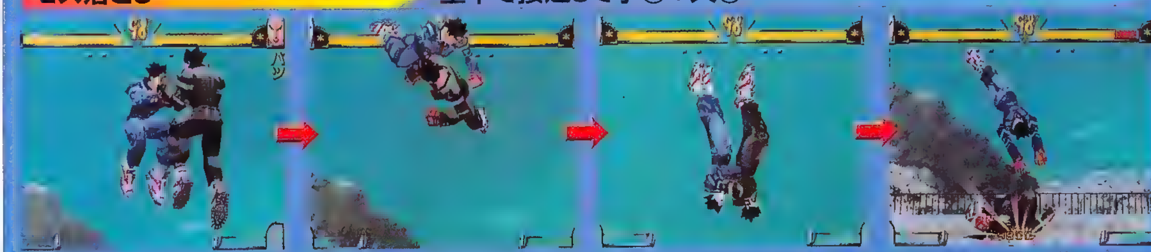
マウントパンチ 相手しゃがみ時に接近して⬇＋小Ⓟ＋大Ⓟ



ジャーマンスープレックス 相手の背後で小Ⓟ＋大Ⓟ



モズ落とし 空中で接近して小Ⓟ＋大Ⓟ



特殊入力技解説

バツの場合、大攻撃に多数レバー入れ技が存在する。➡＋大Ｐはリーチがあり、少し離れた間合いから出した大Ｐ→➡＋大Ｐと連係して出してみよう。⬅＋大Ｐは、２ヒットの中段技だ。熱血コンボによく組み込まれる技でもある。➘＋大Ｐはエアバーストにいくための技だが、何せリーチが短いので、当てるには相手に接近する必要がある。一応、しゃがみ大Ｐと大Ｋからつなげることができる。中段技といえば、⬅＋大Ｋもそう。唯一、レバー入れ技で全開気合弾が地上でつながる技でもある。➡＋大Ｋと➘＋大Ｋは立ち、しゃがみ両方どちらでもガードできるが、➘＋大Ｋのほうは、バツの持つレバー入れ技の中では、最速で攻撃判定が出るものなのだ。が、斜め上に蹴り上げるので、あまり地上戦向きとは言えない。

投げ技は地上でももちろん使うが、空中投げのほうも使い道がある。空中投げは、ガッツアッパーヒット後が狙い目だ。が、相手キャラが受け身を取った場合は相手側が有利なので、逆に投げられないように、小Ｐ＋大Ｐを連打しておこう。あまりにも防がれてしまうようなら、相手キャラが浮いている間にガッツアッパーで攻撃しよう。

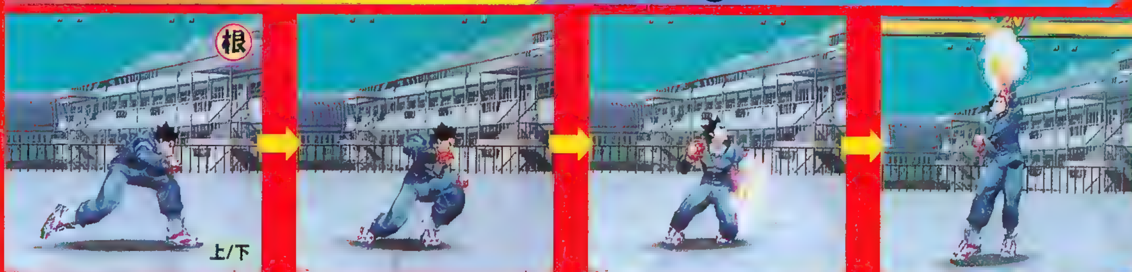
気合弾
↓↘→+Ⓟ



気合弾(空中)
空中で↓↘→+Ⓟ



ガッツアッパー
→↓↘+Ⓟ



三日月キック
↓↙←+Ⓚ

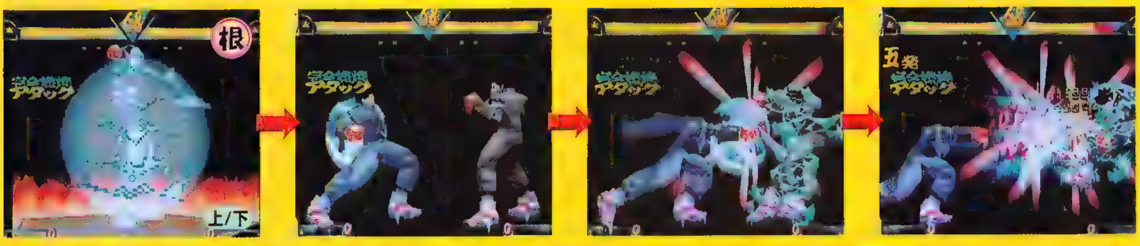


流星キック
空中で↓↘→+Ⓚ



完全燃焼アタック

全開気合弾　↓↘→↓↘→＋Ⓟ



全開気合弾（空中）　空中で↓↘→↓↘→＋Ⓟ



エアバースト　↓↙←↓↙←＋Ⓟ連打



必殺技・完全燃焼アタック解説

気合弾は、地上でも空中でも撃つことのできる飛び道具だ。が、近距離戦では根性カウンターの的になりやすいので、遠距離戦や空中戦以外はあまり使わないほうがいいだろう。一方、熱血コンボの中によく使われるのが、ガッツアッパーだ。その一例を挙げると、小K→小P→大K→←＋大P→ガッツアッパーが代表される。ヒットすると、相手キャラを浮かすことができる。三日月キックは、攻撃判定が出るまでに間はあるものの、ガードされてもバツ側が先に動くことができるので、その後の展開を有利に運ぶことができる。相手の反応速度が遅ければ、根性カウンターをかけられても、くらうことはない。流星キックは、当てにいくというよりは、いかにして相手キャラを攻めるうえでの、布石として使うことができるかになるだろう。相手キャラに当てないようにして手前で着地し、そのあとはすかさず攻めに転じる。

完全燃焼アタックの全開気合弾は、射出するまで無敵時間があるように見えるが、実はそうではない。近距離で使うと、ツープラトンで割り込まれてしまう。エアバーストは、ボタン連打で段数が変化する。



一文字伐

母というひと

何者かに拉致された母親を救うべく、太陽学園に転入してきた一文字バッツ。そこで『事件の鍵はジャスティス学園にあり』との情報をつかんだバッツは、同じ太陽学園生徒の鏡恭介と若葉ひなたと共に、調査を開始するのであった。

某日、外道高校近くの河原、急に降りだしてきた雨をしのぐため、高架下で雨宿りをしている時のこと…。

「ねえ、バッツ、一文字用務員さん…お母さんのこと、聞かせてよ」

濡れた髪をタオルでふきながら、ひなたが突如として口を開いた。

「い、いきなりなんだよ、やぶからぼうに」

その言を受け、仏頂面に狼狽の色を浮かべてたじろくバッツ。

「僕も聞きたいな。こんな危険を犯してまで探し続ける母親だ。さぞ君にとっては大切な人なんだろうな」

眼鏡のレンズを磨きながら、恭介がひなたに加勢する。

「チッ、母親を大切にしない子供がいるかよ。オレの母さんは…普通の人だよ」

「ええ～っ、何かごまかしてるー！」

「素直に白状しないか、バッツ」

「ねえねえ、話してよっ！」

問答無用に詰め寄る2人を前にして、ついにバッツが折れた。

「…しょうがねぇなあ。なんでこんな詮索好きの奴等と組んじまったんだか…」

「わーい♡」

忘れられぬ日のこと

曇天の空を高架下から見上げ、バッツが切々と語りだす。

「…オレは、オヤジの顔を知らねえ。物心ついたときから、オレの家族は母さん一人だった。母さんは自分の苦労も家庭の苦労も一人でしょいこんで、オレを女手一つで育て上げてくれたんだ」

バッツの言葉が句切れると、あたりにはしとしとと雨音だけが響く。

「…辛い顔をオレに見せまいとして、いつも母さんは笑ってた。オレに余計な負い目を感じさせないように、いつも家の中では明るく振る舞ってたんだ。けど、オレときたらそんな母さんの気も知らずに、悪さばっかりしてさ…」

バッツの後悔の念は、グッと握り締められたコブシに表れていた。

「オレが7歳のころ、いたずらのつもりで家の裏にある蔵の中に隠れていた…そのとき、蔵の外側から鍵がかかってしまい、オレは閉じ込められてしまったんだ。あたりがだんだん暗くなるにつれて、蔵の中も真っ暗になっていった…最初はオレも扉を叩いてなんとか外に出ようとしたが、どんどん心細くなっちまってよ…情けねぇ話だが、しまいにゃひざ小僧抱えて泣き出しちまったのさ…」

自嘲気味に語るバッツの次の言葉を、ひなたと恭介は黙って待った。

「そして、完全に日が暮れて蔵の中が真っ暗になった瞬間、外から聞き覚えのある声が聞こえた…そう、母さんが必死になってオレを探している声だった。オレは再び扉を叩き、声の限り叫んで、助けを…母さんを呼んだ」

語り続けるバッツの目は、いつの間にかあの日の眼差し…心細い思いをした昔日のものへと還っていた。

「しばらくして、オレは母さんに助け出された。そこで…オレは初めて、母さんに頬をはたかれた。そのときの母さんの顔、怒りとも悲しみともつかないような、涙ぐんだ顔を…オレは一生忘れない。その後、母さんは何もいわずに、ただオレを抱きしめてくれたんだ。……チッ、余計な話しちまったな」

バッツは、照れ臭そうに言葉を結んだ。

「そっか。そんなこともあって、バッツはお母さんを大切にしてるんだ」

ひなたが、バッツに改めて向き直る。

「ねっ、バッツ、がんばってお母さんを助けよう！ボクたちの力で！」

「フッ、そんな話を聞いたからには、ますます放ってはおけないしな」

眼鏡の縁を上げつつ、恭介が呟く。

「おまえら…」

バッツの顔から、厳しさが消える。

「いこう、一緒に！ボクたちが力を合わせれば、きっとなんとかなるよっ！」

ひなたの声にあわせて、手を重ね合う3人。

いつしか雨は止み、雲の切れ間からは眩しい青空が広がっていた。

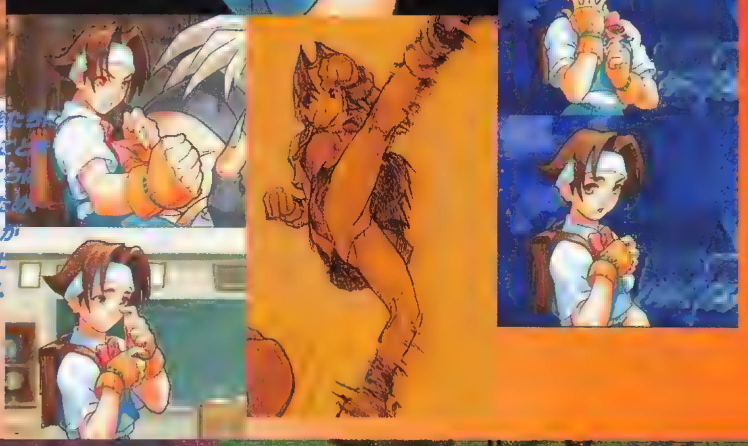
幼き日・母のぬくもり



WHIRLWIND SCHOOLGIRL

嵐の女子高生





母校・太陽学園が襲撃されたことに対し、他の生徒にも
自分とともに闘うことを
持ちかけるが、かなえられず、落ち込んでいたところに
バツが転入してくる。目的が一緒だったため
一緒に行こうとするが
一旦は断られる。しかし、ひなたの性格上
じっとしていることは出来ず、
無理矢理バツについていく。

STORY

(-わかば ひなた-若葉 ひなた) PROFILE

性別：女　生年月日：4月12日（のぽかぽか暖かい日に生まれた）　血液型：O型
身長：155cm　体重：41kg
スリーサイズ：78･56･78　出身地（国籍）：日本
家族構成：家族と一緒に暮らしている。両親と姉（朝霞・大学生）と弟（夕・小学6年生）がいる。
好きなもの：ショートケーキ、レアチーズケーキ、珍しいもの、格闘技　嫌いなもの：不潔なもの、虫（特にゴキブリと蛾）
特技：体を動かすことならなんでも、カラオケ
所属高校：太陽学園　得意な科目：社会、国語、体育　苦手な科目：書道（じっとしてられない）
所属クラブ：一応無所属だが、毎週日曜日は各クラブの試合の助っ人にかり出されることが多い
アルバイト：一応禁止されているのでしてはいない

HINATA WAKABA

ひなた HINATA

CHARACTER

頭が良く、スポーツ万能。
勝ち気で生意気、好奇心が旺盛で
今風な元気いっぱいの女子高生。
格闘技については
天賦の才能を持っており、優れた
格闘センスを持っている。
通信教育じこみながら、腕は
全国大会レベル。
じっとしていられない性格で、
放課後は校外を飛び回っている。
毎日の日課でもある、
学校帰りのケーキには目がない。



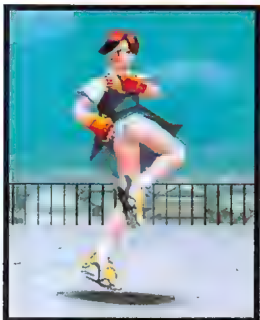
太陽学園



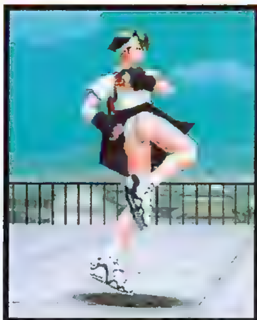
ALL ACTIONS OF ひなた

青春の肖像 グラフィックコレクション

小ボタンカラー



大ボタンカラー



スタート+小ボタンカラー



スタート+大ボタンカラー



挑発(スタートボタン)



タイムオーバー



勝利ポーズ1



勝利ポーズ2



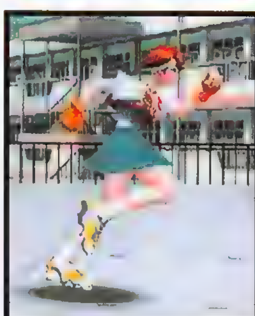
ぶっ飛び



熱血受け身



走り



正面



太陽学園

通常攻撃一覧



上　下　上/下　は、それぞれガード方向を表します。なお、多段ヒット技に関しては1発目についてのみ表記となります。

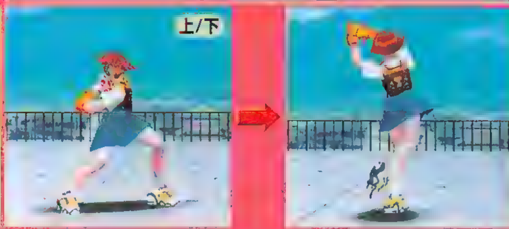
通常技解説

基本的にひなたの熱血コンボは、小K→小P→しゃがみ大K→連撃拳。または、小K→小P→大K→↘+大Kだ。後者のほうは、エアバースト専用の熱血コンボだ。これで相手キャラを打ち上げることができたら、空中で小P→小K→➡+大P（→ファイヤー旋風脚）を狙っていこう。また、小P→小K→小K→小P→➡+大Pとつなげることもできる。が、こちらのほうは少し練習を必要とする。小K2発からでも大Kにつなぐことはできるが、しゃがみ大Kにはつながらない。が、小Pからであれば、大Kにもしゃがみ大Kにも連続ヒットさせることができるのだ。ゆえに、小Kを出したら、なるべく小Pにつなげることを心掛けよう。特に、しゃがみ大Kにいくルートは強力だ。なぜなら、大Kと違って硬直時間がとても短く、しゃがみ大Kに根性カウンターをかけられてもくらわずにすむといった特典がある（とはいっても相手の反応速度と技の性能にもよる）。このルートが的確にできるようになったら、小K→小Pのあとに⬅+大Kを出そう。このレバー入れ技はしゃがみガード不能なので、しゃがみ大Kか⬅+大Kでの2択攻撃が可能となる。

太陽学園

レバー入れ攻撃

根 ➡+大Ⓟ
ひなたストレート

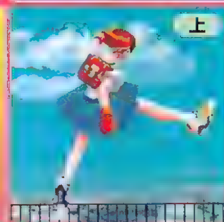

根 ➘+大Ⓟ
両手アッパー


根 ➡+大Ⓚ
リバースキック


根 ⬅+大Ⓚ
カカト落とし


根 ➘+大Ⓚ
エアひっかけキック


根 空中で➡+大Ⓟ
ひなた落とし


根 空中で➡+大Ⓚ
空中回転カカト落とし


起き上がり攻撃

起き上がり中ⓅorⓀ
起き上がり胴蹴り


起き上がり中⬇+ⓅorⓀ
起き上がり足払い

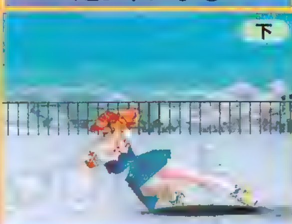

振り向き攻撃

後ろ向きでⓅ
振り向きストレート


後ろ向きでⓀ
振り向きキック

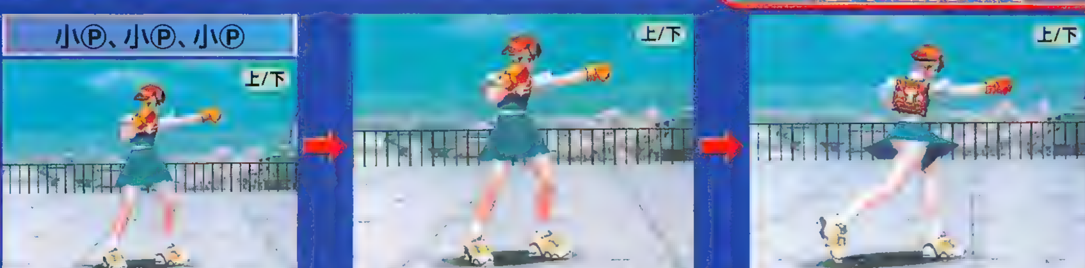

ダッシュ攻撃

走り中にⓅ
タックル


走り中に小Ⓚ
スライディング


走り中に大Ⓚ
飛び蹴り


通常連打攻撃

小Ⓟ、小Ⓟ、小Ⓟ
熱血連打


根 マークは根性カウンター使用可能技であることを表します。

投げ技

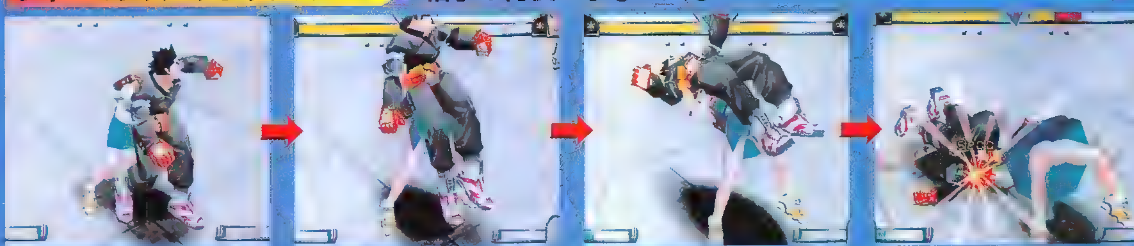
逆一本背負い　接近して小Ⓟ＋大Ⓟ



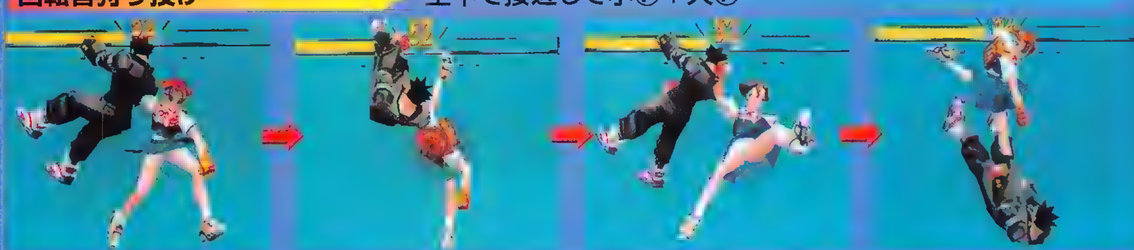
逆エビ固め　相手しゃがみ時に接近して⬇＋小Ⓟ＋大Ⓟ



ジャーマンスープレックス　相手の背後で小Ⓟ＋大Ⓟ



回転首狩り投げ　空中で接近して小Ⓟ＋大Ⓟ



特殊入力技解説

ひなたのレバー入れ技は、しゃがみ技を除いてPボタンでは➡＋大Pと➘＋大Pの2つ、Kボタンでは➡＋大K、⬅＋大K、そして、エアバースト始動技の3つだ。Pボタンでは、➘＋大Pが立ち投げからの追い打ち技として使われる。立ち投げからは、小K×2→➘＋大P（→小昇陽拳）とつなげることができる。が、昇陽拳は受け身を取られると連続ヒットにはならない。

一方、Kボタンのほうは➘＋大Kが、エアバーストにいくためだけでなく、根性カウンター専用の技としても使うことができる。この技は、レバー入れの技の中では、最も攻撃判定が速く出る優秀な技でもあるのだ。しかも、リーチも見た目よりあるので、少しぐらい間合いが離れていても届いてしまう。⬅＋大Kはしゃがみガード不能の中段技だ。通常技のところで述べた、小K→小Pからの2択技の一つとして使っていこう。➡＋大Kは、相手キャラを横に吹っ飛ばす技。このあと、ダッシュ攻撃で仕掛ける。

投げ技は、立ち投げ、しゃがみ投げ、背後投げとあるが、立ち投げはそのあと追い打ちをかけることができるので、狙う価値ありだ。

連撃拳

➡↘➡＋Ⓟ連打

小パンチ　　大パンチ



昇陽拳

➡⬇↘＋Ⓟ

小パンチ　　大パンチ



炎舞脚

⬇↙⬅＋Ⓚ



空中炎舞脚

空中で⬇↙⬅＋Ⓚ



連脚弾

空中で⬇↘➡＋Ⓚ（、Ⓚ、Ⓚ）

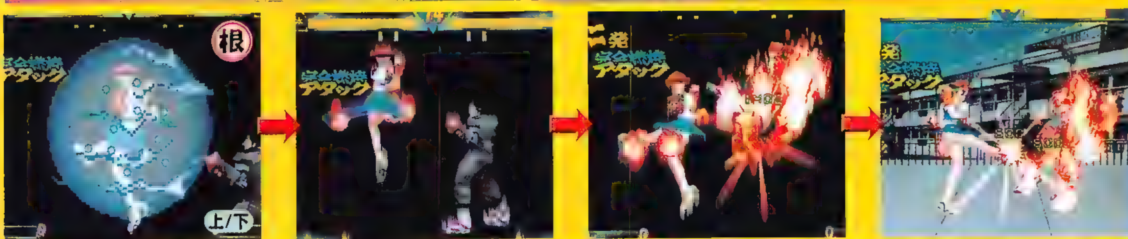


完全燃焼アタック

ファイヤー旋風脚
↓↙←↓↙←＋Ⓚ



空中ファイヤー旋風脚
空中で↓↙←↓↙←＋Ⓚ



エアバースト
↓↙←↓↙←＋Ⓟ連打



必殺技＆完全燃焼アタック解説

必殺技は、昇陽拳、(空中)炎舞脚、連撃拳、連脚弾の4つだ。連脚弾以外は、押したボタンによって、技の質が変わってくる。昇陽拳は小で出すとすぐ攻撃を行い隙もあまりないが、大だと軸をずらしてから攻撃し、隙も大きい。炎舞脚は、近距離戦で根性カウンターとしての役割が非常に高い。特に、上昇中に出る膝は、早く攻撃判定が出る。連撃拳は、主に連続技として活用していく。ガードされたときのことを考えると大ボタンで出したほうが反撃を受けにくいが、ヒットしたときのことを考えると、小で出しておいたほうがヒット後に攻撃を持続させやすい。ヒットしたあとはひなた側のほうが相手キャラよりも早く行動することができるので、投げ、中段、下段などの3択攻撃がしやすいのだ(正確に言うとしゃがみ投げもあるので4択になる)。連脚弾は空中専用の技だが、地上にいる相手キャラに当てても反撃を受けるのであまりお勧めできない。完全燃焼アタックの空中ファイヤー旋風脚はエアバースト専用の技として使い、もう一つのほうは、地上での連続技として使おう。エアバーストを使った場合は、ボタン連打を忘れないようにしよう。



Tiny Cake Heart...

ひあたりのいい放課後

若葉ひなた

いつものケーキ屋で

「ゴメン！待った？夏、さくらちゃん」
「遅いよ、ひなっ。今日の放課後にケーキ屋の『デルフォンヌ』に集合っていったの、アンタでしょーが」
「遅刻したから今日はひなちゃんのオゴリ、なーんてね！」
「えーっ!?」
「ははっ、冗談だよっ。ケーキ注文しなきゃねっ。私はいつものよーに抹茶ケーキで…ひなちゃんと夏っちゃんは？」
「はーい！私はフルーツたっぷりのショートケーキ！」
「私はマロンケーキだな」
――5分後・ケーキ到着――
「はう～ショートケーキ美味しすぎ♡」
「それにしてもひな、今日はやけに遅かったけど、何かあったのかい？」
「え？…んーと…今日もアイツが事件起こしちゃってさ、巻き添え食っちゃって私まで居残りされられちゃった」
「アイツって…例の転校生ね。またケンカでもやらかしたのかい？」
「…うん、今日、学校にパシフィックの生徒が来てね、バツと何やら話してたの。そしたらいきなり乱闘になって、私、止めようとしたんだけど…」
「一緒になって闘っちゃったってワケだ」
「あははっ。ひなちゃんらしいね。そういや、最初に会った時、私がストリートファイトやってるトコに仲裁に入ったんだよね。」
「ひなはすぐ事件に首突っ込みたがるの



よね。そして結局巻き込まれちゃう」

「だって…ほっとけないんだもん」

「分かるけどね。私のまわりにも、心配で目が離せない奴がいるしねぇ」

「あ、この前話してた将馬君でしょ。夏っちゃんと同じ学校で野球部の」

「あいつってばカーッとなると見境なく突っ走る性格でさぁ、ちょっとを離すと、何やらかすか分かんないんだもん」

「おやおや〜?心配とかいいながら、何かまんざらでもなさそうじゃん」

「な、な、なにいってんのよっ!べ、別にそんなんじゃないってば!」

「否定する所がますますあやしい〜」

「ひ、ひなただって例の彼、バツくんのこといつも話してんじゃないのさ!」

「え?え?そ、それはただの好奇心からだよ。別に好きとか嫌いとか…そういうんじゃないよっ」

「ひなちゃん、顔赤いよ」

「もう、さくらちゃんまで〜。あ、そういやキミの『あの人』はどうなったの!?確かリュウとかいった」

「私も知りたいな。確かリュウさんを追いかけるために、さくらちゃんって格闘技をはじめたっていってたよね」

「それは間違ってないケド…もう、ふたりしてつっこまないでよお」

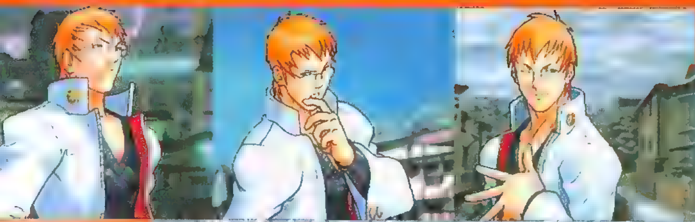
「ははは。ま、これで3人ともあいこってコトにしとこうよ」

「そうそう、こんなに美味しいケーキがあるんだしね」あ、ショートケーキお代わりたのんじゃおーっと」

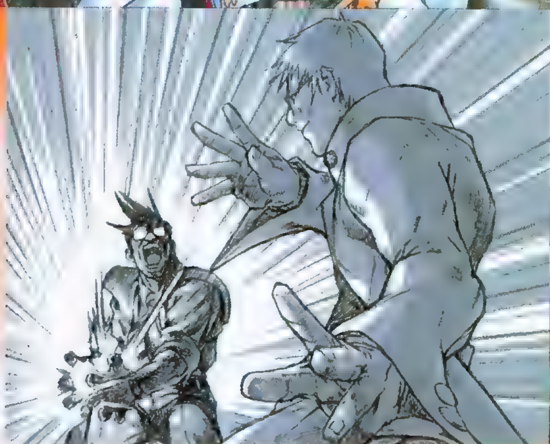
「はあ…この子ったら、まだまだ色気より食い気だね」

MYSTERIOUS COMMITTEE OF DISCIPLINE

謎の風紀委員







どこからかバツの母親の情報を入手
案内役としてバツと共に闘いに参加す
しかし、バツには言えない
何か重要な秘密を握っているらしい

STORY





(-かがみ きょうすけ- 鑑 恭介) PROFILE

性別：男　生年月日：4月4日　血液型：B型
身長：182cm　体重：66kg
スリーサイズ：95・75・79　出身地(国籍)：日本
家族構成：太陽学園の近くのマンションでわけあって一人暮らし
好きなもの：チェス、将棋、鏡(1日30分は見ている)　嫌いなもの：汗、努力　特技：書道、生け花
(茎を切るのに手刀を使っているらしい)
所属高校：太陽学園　得意な科目：数学、理科　苦手な科目：特になし
所属クラブ：風紀委員の仕事が忙しく、クラブは無所属
アルバイト：一応規則では禁止されているので、一般的なバイトはしていない

KYOSUKE KAGAMI

恭介 KYOSUKE

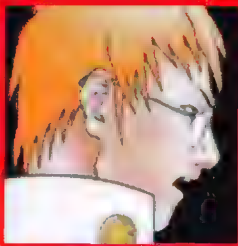
CHARACTER

バツとは正反対、クールで、かつ理論家。
感情を表に出すことはほとんどなく、常に沈着冷静で、
カッコつけたようなポーズや言動が目立つ。
しかし、表面上には出ないが、内面には強い正義感を持っている。
眼鏡にスッと右手をやるクセがある。



太陽学園

ALL ACTIONS OF 恭介



青春の肖像 グラフィックコレクション

太陽学園

小ボタンカラー



大ボタンカラー



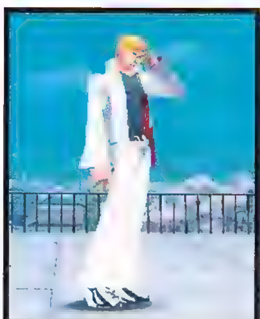
スタート+小ボタンカラー



スタート+大ボタンカラー



挑発(スタートボタン)



タイムオーバー



勝利ポーズ1



勝利ポーズ2



ぶっ飛び



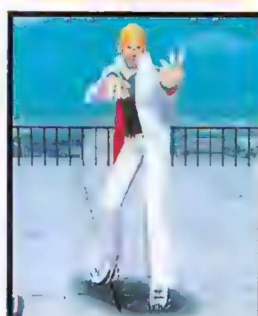
熱血受け身



走り



正面



通常攻撃一覧



上　下　上/下 は、それぞれガード方向を表します。なお、多段ヒット技に関しては1発目についてのみ表記となります。

通常技解説

恭介の通常技は、キックの長さと使いやすさが特徴。立ち小Kはローキックになっていて、全ての行動の基点として大活躍する。立ち小Pは、雷神アッパーなどで浮かせた後に空中の相手に対する牽制として使おう。

小技を1～2発当てた後は、技を出すのであれば大Pがいい。大Kはリーチこそ長いものの、←＋大Kにつなぐことができないからだ。恭介の場合、特例(?)で、←＋大Kから→＋大Kがつながるので、連続技の破壊力を上げることができる。連携としての選択肢を増やす意味でも、大Kではなくて大Pを使うクセを付けよう。

その連携だが、立ちガードを崩すのに欠かせないのがしゃがみ大K。ただし、恭介の場合キャンセルポイントが遅めなので、レバー入れ技につなげることはできない。雷神アッパー(↓幻影キック)か、自信があればダブル幻影キックを出していこう。

ジャンプ攻撃は、小Kと大Kが平均的で使いやすい。ただ、エアバースト時はレバー入れ技にいいものがないので、小P→小Kから必殺技につないでいってしまったほうがいい。

レバー入れ攻撃

根 **踏み込み掌底** ➡+大Ⓟ



根 **裏拳** ⬅+大Ⓟ



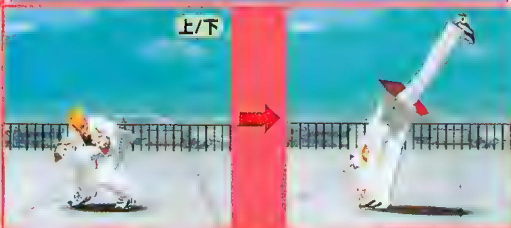
根 **回し蹴り** ➡+大Ⓚ



根 **回転カカト落とし** ⬅+大Ⓚ



根 **エア突き上げキック** ↘+大Ⓚ



根 **空中アッパー** 空中で➡+大Ⓟ



根 **跳び斜め回し蹴り** 空中で➡+大Ⓚ



起き上がり攻撃

起き上がり胴蹴り 起き上がり中ⓅorⓀ



起き上がり足払い 起き上がり中⬇+ⓅorⓀ



振り向き攻撃

振り向きストレート 後ろ向きでⓅ



振り向きキック 後ろ向きでⓀ



太陽学園

ダッシュ攻撃

タックル 走り中にⓅ



スライディング 走り中に小Ⓚ

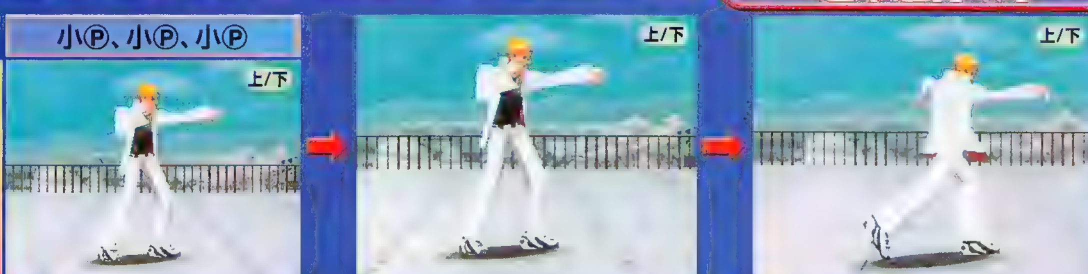


飛び蹴り 走り中に大Ⓚ



通常連打攻撃

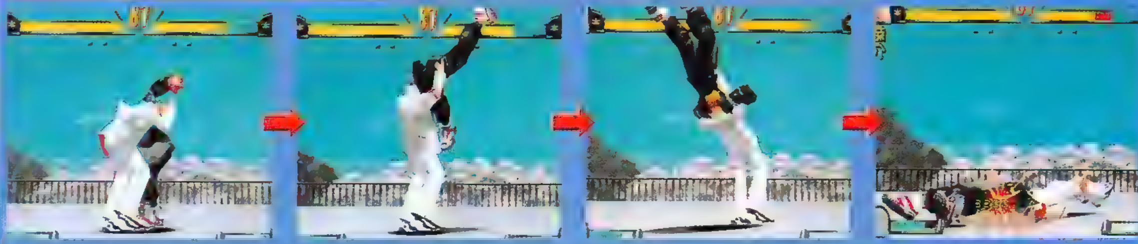
熱血連打 小Ⓟ、小Ⓟ、小Ⓟ



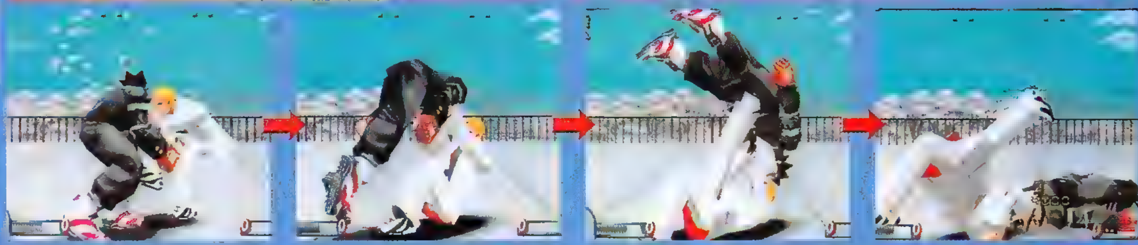
根 マークは根性カウンター使用可能技であることを表します。

投げ技

ブレーンバスター 接近して小Ⓟ+大Ⓟ



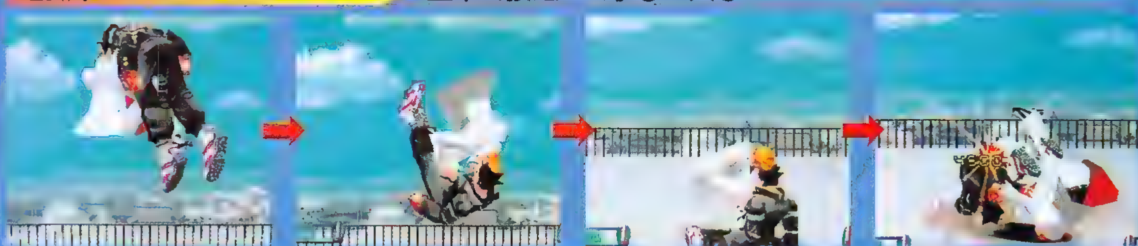
巴投げ 相手しゃがみ時に接近して↓+小Ⓟ+大Ⓟ



ジャーマンスープレックス 相手の背後で小Ⓟ+大Ⓟ



地獄車 空中で接近して小Ⓟ+大Ⓟ



特殊入力技解説

恭介のレバー入れ技の特性として、←+大K→→+大Kがループしているというのがある。つまり、←+大K→→+大K→←+大K→→+大K…と永久に出し続けることができるのである。ただし、当然→+大Kから←+大Kにはつながらない。あくまでも意表を突いた連係として使っていこう。

もう1つのキックのレバー入れ技である↘+大Kは、エアバースト始動技。大攻撃からのほか、こちらも←+大Kからつなげることができる。

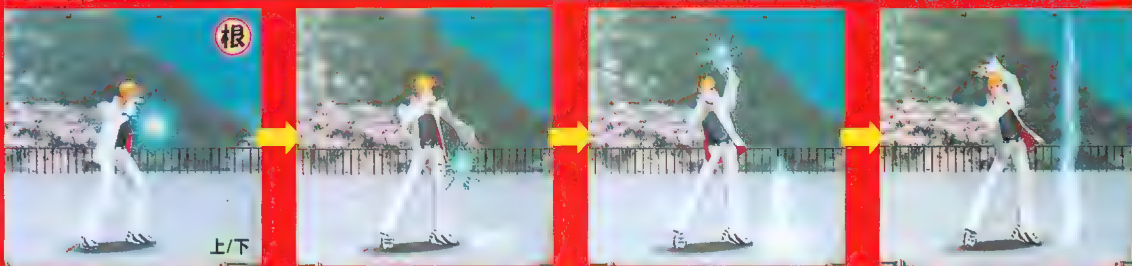
対してパンチ系のレバー入れ技は、特にこれといって使えるものはない。特に←+大Pは出が遅いうえに次の必殺技につながらないので（受け身をとられる）、うっかり出してしまわないように。→+大Pは出るのは早いので、大P→→+大P→雷神アッパー→幻影キックと、完全に根性カウンター対策として用いるといい。

投げ技に関して少し補足すると、立ち投げの後は追撃こそできないものの起き攻めはやりやすい。背中を向けているので、まずはレバー左右で振り向き、技を重ねたり垂直ジャンプをしたりして、相手の行動に対応していこう。

クロスカッター　↓↘→+Ⓟ



雷神アッパー　→↓↘+Ⓟ



幻影ウェーブ　空中で↓↘→+Ⓟ



幻影ブレイカー　↓↙←+Ⓟ



幻影キック(空中可)　(空中で)↓↘→+Ⓚ



完全燃焼アタック

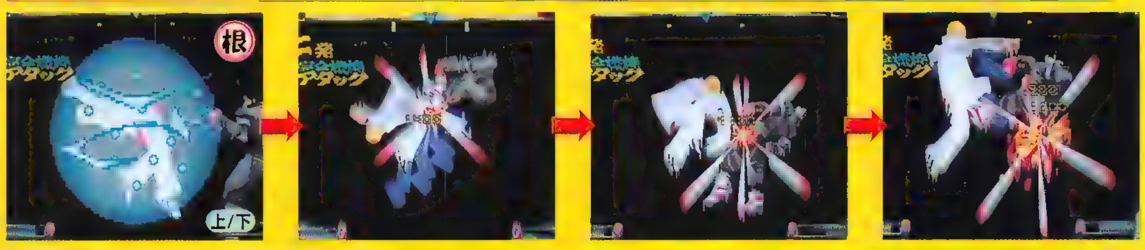
拡散クロスカッター

↓↘→↓↘→＋Ⓟ



ダブル幻影キック

↓↘→↓↘→＋Ⓚ



空中ダブル幻影キック

空中で↓↘→↓↘→＋Ⓚ



必殺技完全燃焼アタック解説

●クロスカッター
隙の少ない飛び道具。中間距離で撃ち、ダッシュして追っていくといい。当たり方次第でここから連続技が入る。

●幻影キック
いわゆるサマーソルトだが、攻撃の発生が非常に早く、根性カウンター技として大活躍する。この時は、少し前進する大を使っていこう。

●雷神アッパー
威力が高いので連続技に組み込むと吉。ガードされた時の隙は非常に大きいが、モーション中であれば幻影キックでキャンセルできるので活用したい(アッパーヒット時は連続技)。

●幻影ウェーブ
空中でのみ出せる必殺技で、エアバーストに組み込んだり、受け身後間合いやタイミングをずらす手段として使える。なお、キックの追加入力で続けて幻影キックが出せる。

●ダブル幻影キック
技の出は早いものの、有効射程が短くなかなかクリーンヒットしない。この技も最後に幻影キックを追加できるので、全部当たればかなりのダメージ。



御善断罪風紀マシン 恭介の風紀日誌

×月4日【晴れ】

我が太陽高校に季節外れの転校生がやってきた。名は、一文字バツ。一見すると無愛想で粗野な生徒だが、気になるのは彼の眼光だ。強い意志を秘め、確固たる信念を感じさせる、なんとも不思議な目を持った男だ。

それに『学校襲撃』事件の直後に転校してきたというタイミングも気になるといえば気になるところだ。

だが、彼が何者であろうと、我が校の規律を乱すようなら容赦はしない。氏素性がどうであれ、彼はすでに『太陽学園』の生徒なのだから。

×月7日【曇り】

今日は、久々に風紀委員としての手腕をおおいに振るうことができた。

屋上にて、2名の喫煙者を発見。しかるのちにしかるべき学生の道を説きしかるべき指導を施した。

煙のにおいが漂う学舎には方正な勉学の薫(かお)りなし、である。

×月9日【晴れ】

昼休みに裏庭で乱闘事件発生。僕が現場に到着した時点で騒ぎはおさまっていたが、どうやら仲裁者が両者の間に入ってことを収めたらしい。

仲裁者は…若葉ひなた。まったく、トラブルのあるところに彼女あり、だな。

今回の乱闘事件は柔道部とラグビー部の主将同士が起こしたものだが、彼女ときたら、説得がかなわじと見た時点で、なおも乱闘をやめない彼らを『実力で』大人しくさせたらしい。目撃者の話だと、学園屈指の猛者2人を相手にして余裕の立ち回りを見せたそうだ。

ふむ…あの小さな体のどこにそんな力が秘められているのだろう?黙っていれば聡明な才女にも見えるのに、腕白で好奇心旺盛すぎるのが珠に傷だな。

しかし、同時にそこが彼女のよいところでもある…って、一体何を書いているんだ?僕らしくもない…。

×月13日【雨】

奇妙な噂を耳にした。件(くだん)の転校生、一文字伐が『学校襲撃事件』のことを調べているらしいとのことだ。

僕は実際に彼が事件のことを調べまわっている現場を目撃したわけではないが、事件のことを尋(たず)ねられた生徒が多数いるとの情報も入っている。

彼の目的がなんであるかは定かではないが、今後の動向には注意を払わなければならないだろう。

×月16日【晴れ】

今日は中間考査の結果発表がおこなわれた。最近は『例の計画』のことで勉学に身が入らず、万全の体勢で臨めなかったのが残念だ。

学年3位には入っていたものの、得点的には満足のいくものになっていなかったことが悔やまれる。

次回は、一層気を引き締めて臨もうと思う次第である。

×月19日【晴れ】

本校舎3階西階段にて、バツとひなたが言い争っている現場に遭遇。2人に問い正してみたところ、原因は『学校襲撃事件』に関する話であった。

事件を調査するバツに協力を申し出たひなたを、バツが断固として拒否し続けているのが口論の原因だった。

僕がバツに事件を調査する目的をたずねても、彼は頑として口を割ろうとしない。ひなたはひなたで、持ち前の正義感が事件をこのままにしておけないらしい。

…そろそろ頃合いだ。僕も動かなければならないというわけか。

太陽学園の風紀委員としての任期も、あとわずかかもしれないな…。

恭介の風紀日誌



愛と友情のツープラトン

with ひなた

ガッツ百倍

ボタン縦押し



with バツ



W気合弾

ボタン縦押し



バツをパートナーに選ぶと、ツープラトンはW気合弾という技になる。ボタンを押してから攻撃判定が出るまでは速くないが、ヒットすると相手キャラは痺れて動けなくなり、そこへ2人で気合弾をたたき込むのだ。ガードされてしまうと、やはり反撃を受けてしまうので、無理に使うのはやめておこう。

愛と友情のツープラトン with 恭介

ラストシンフォニー

ボタン縦押し



恭介のツープラトンは乱打系の打撃技で、安定して高威力。さらに始動技の裏拳は全キャラの中でも最速レベルの発生の早さを誇り、しかもリーチも標準以上。さすがにガードされると痛い反撃を受けるが、ツープラトンの役割としては文句なしの性能だろう。ヒット後は、ツープラトンとしては珍しくダウン回避されてしまう。

愛と友情のツープラトン



ひなたのツープラトン、ガッツ百倍は、根性ゲージを増やすタイプのものだ。ゲージが2本のときに使用すると、5本までストックを増やすことができるのだ。結果から言うと3本増えたことになる。が、このツープラトンは、攻撃判定の出もそんなに速くもなく、不発してしまうと大きな隙を作ってしまうのが痛い。

五輪高等学校（併設 五輪中学校）

スポーツ進学校

教育方針・制度

「健全な精神と強靭な肉体とオリンピック選手の育成」を念頭に掲げ、スポーツによる青少年の健全育成を核に、中高6年間の一貫教育を行っているのが五輪高校の特徴。

すべてにおいてスポーツが優先されるので、入学時の偏差値はほぼ関係なく、入学者は運動能力や素質で決まる。

高等部から入学してくる者も900人おり、中学の全国レベルの選手と、全国に散らばった腕利きのスカウトマンが見つけだしてきた逸材により構成されている。

クラブ活動

世界的に競技の行われているスポーツに関しては、すべてフォローされている。

それに見合うだけの施設も充実しており、プロ級の本格的な運動施設を完備。学校の全敷地を合わせると、実に甲子園球場30個分になる。

特に野球部とサッカー部は学校内にそれぞれ2チーム存在しており、大きな大会の前には学校内で予選が行われ、その優勝チームの監督が、優勝チームを中心にオールスターメンバーを組んで予選大会に出場する。

行事

五輪高校で最も大きな行事が、毎年9月に開催される「五輪祭」である。さながらミニオリンピックの様相を呈す一大スポーツイベントである。なお、冬期五輪祭は長野分校での開催となる。

五輪祭は2週間かけて行われ、各部門で優勝した選手は次の高校総体（インターハイ）、国体などで優勝したも同然と言われるほどの盛り上がりを見せる。

施設

競技施設は中学、高等部共有で、生徒たちは中学時代からレベルの高い高等部の競技をじかに見ながら育っている。

施設の中で圧巻なのは、開閉式の屋根を持つドーム式巨大円形体育館。他にも陸上大

校長名	気合 入太郎（きあい いれたろう）ーモスクワオリンピック代表に選ばれた経歴を持つ（ただし日本は出場を辞退）。
生徒数	五輪中学900名（男子500名、女子400名）、五輪高校1800名（男子1000名、女子800名）高等部からの入学者も900名いる（腕利きのスカウトが全国に散らばっている）。
所在地	あさひが丘。駅からは遠く、バスで15分かかる。ただしバス通学者は少なく、ほとんどは寮生活をしている。たまに駅から来ても走ります。

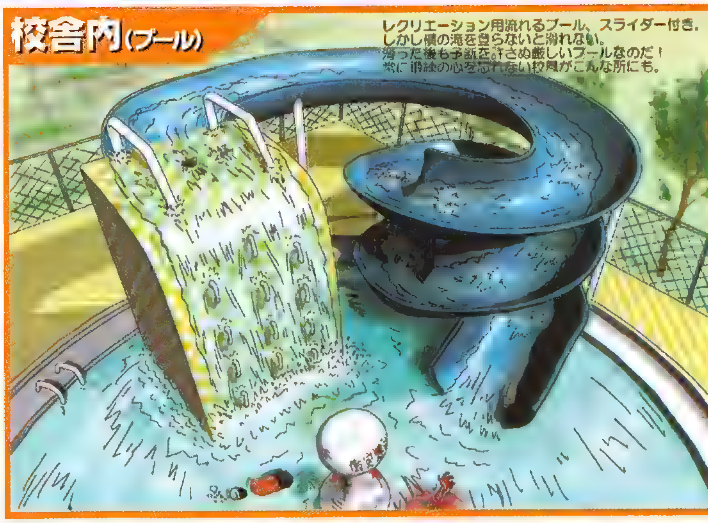
沿革：世界に通用するスポーツ選手を育成するため、昭和35年五輪中学校を設立。昭和38年五輪高等学校を設立。五輪高校のバックには、国内外のスポーツメーカーまた、国内にプロ球団を持つ親会社の多額の援助があるといわれている。

学校概要



年間行事

4月	入学式、校内新入トーナメント
5月	遠足、修学旅行（2年、ただし各大会予選などの都合で全員出席ではない）
7月	臨海合宿（各クラブ別に行われる。学校は公休に出来る）
9月	五輪祭（まさにミニオリンピックの様相を見せる）
1月	冬期五輪祭（長野県の五輪中学、高校長野分校で行われている）
2月	冬期合宿（1年）
3月	一般入試（たった50名の一般入試の枠に対して3000名を超える志願者が来る）。入試は円形体育館で行われる。



校舎内（プール）

レクリエーション用流れるプール、スライダー付き。しかし横の滝を登らないと滑れない。滑った後も予断を許さぬ厳しいプールなのだ！常に鍛練の心を忘れない校風がこんな所にも。

競技場、野球場、第一・第二体育館、第一・第二・室内プール、加えて五輪臨海合宿所など、世界レベルの充実した施設を誇っている。

他に、長野県に五輪長野分校を持ち、ウインタースポーツ選手の育成にも務めている。現在は「五輪大学」の認可をも申請中である。

特色・授業風景

すこやかに睡眠を取る生徒を多数見受けられるのが、五輪高校の一般的な授業風景である。

さすがに、体育科以外の生徒（運動生理学科、スポーツ心理学科など）は至って真面目な授業態度をみせている。

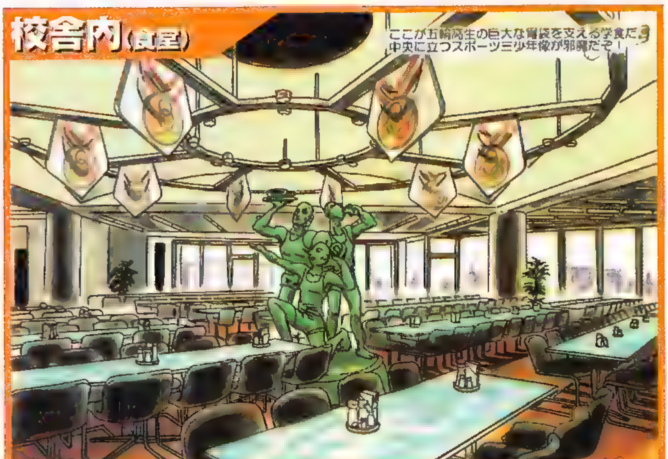
ちなみに、同校は全日「午前中授業」である。午後からの時間はクラブ活動に充当され、各々修練に励んでいる。

午後からは体育科の連中はクラブの練習に流れるが、それ以外の科の人間は、練習を行っている体育科の生徒を実験台に使って実習を行う。

運動生理学科の生徒が、怪我をして保健室へ運ばれてくるスポーツ科の生徒を手ぐすね引いて待っていたり、スポーツ心理学科の生徒が、クラブ活動する選手たちのデータをとったりして、自分たちの研究に活かしている。

五輪高校は前述した運動学科関係だけでなく、なぜか吹奏学科も存在する。実はこの吹奏学科もグレードが高く、実力は全国レベルだったりする。

制服の規則は、男女ともに夏服はポロシャツ、冬はブレザーと一応存在しているのだが、トレーニングウェアで登校する生徒や寮生が大半なので、実際にはあまり厳しくはない。



校舎内（食堂）

ここが五輪高生の巨大な胃袋を支える学食だ。中央に立つスポーツ三少年像が邪魔だぞ！

五輪高校校歌

作詞　気合 入太郎

（一番）
青き空の下
友情の絆
いざ鍛えん
誇り高き
肉体に宿る
真実の精神
求める者が
ここに集う
五輪　五輪　五輪
五輪高校

（二番）
勝利を目指す
赤き血潮
いま燃ゆる
たゆまぬ努力に
勝るものはなし
競へ
明日の栄光に
五輪　五輪　五輪
五輪高校



五輪高校制服

女子冬服

紐タイに校章付きのブレザー、下は夏と同じタイプのスカートである。一応、リュックは学校指定となっているが、色は適当に選んで良いことになっている。

男子冬服

ネクタイ、ベストの上に校章付きのブレザー、下は厚手のスラックス(シャツを出しているのは別に決まりではない)。靴は各自の自由。傾向として革靴よりスニーカーか。

女子夏服

上は男子と同じポロシャツだが、女の子が着ると爆発的に可愛く見えてしまうのは何故だろう?下はプリーツスカート。活発な女の子がより引き立つ制服だと言えよう。

男子夏服

上は胸にエンブレムのついたポロシャツ、下は薄手のスラックスである。しかし、夏場は大抵の生徒がスポーツウェアで登校するため、まずお目にかかれない。

五輪高校

スポーツ万能校として近隣にその名が知られる五輪高校だが、やはりここにも七不思議伝説は存在していた！スポーツ選手にはゲンを担ぐ人が多いと言われるが、それが元で発生した噂もここには多数あるみたいだぞ!?なんかおっかねぇや。

その1 怪奇！部室から謎の電子音!?

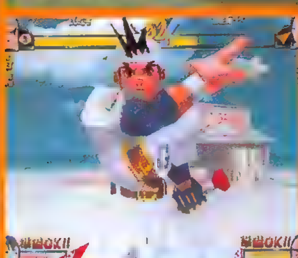
実は練習後の五輪寮内では、対戦スポーツゲームが熱いらしい(密かに裏五輪祭が開かれるほどの盛り上がりを見せている)。やはりサッカー部はサッカーゲーム、野球部は野球ゲームに燃えているのだろうか？格闘技系部活は対戦格闘ゲームでイメージトレーニングしているという噂も…。

その2 ときめかんばかり伝説!?


伝説の電光掲示板下ってのもあるのだろうか？

それぞれのクラブの施設に「伝説の○○」がある。もちろん伝説の○○とは、この場所で告白すると…というものである。例を挙げると、伝説のバックネットや伝説のゴールポスト、伝説の購買部前…などなど。伝説の土地がむやみやたらとあちらこちらに転がっているのがミソだ。

その3 MVPの代償!?


野球部員を襲う恐怖!?でも将馬はMVPには遠いから安心？

五輪祭の野球大会でMVPをとると、プロに入った時には新人王がとれない!?と言われている。

五輪祭の時にMVPを取れなかった選手のやっかみから生まれた伝説だと噂されているが、事の真偽は定かではない。噂を信じている生徒は、おちおち全力も出せないとのこと。

その4 打撃幽霊現る!?



お盆の五輪高校合宿所に一人で残っていると、事故で両手を失った選手の霊が「オレにも打たせろ〜」といいながら現れる。一体何を打つのだろう？ボールか？面か？シャトルか？それとも誰かの仇なのか？まさか囲碁や麻雀ということはないよなあ…。

その5 正月の怪!?合宿幽霊

正月の合宿所に帰省せずに一人で残っていると、両足を失った選手の霊が…(霊やから両足はみんな無いって…)。五輪高校生は一年中合宿だの特訓だのをやっているので、運動しすぎてへろへろのなった後に幻覚を見てしまうことが多いのだ。脳内エンドルフィンが漏れているのだろうか？

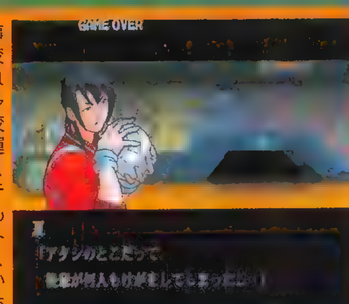
その6 リベート疑惑!?校長癒着説!?



五輪祭の終わった夜にはネット上で五輪祭の結果が完全に公開されていて、翌日のスポーツ新聞には全結果と詳細が写真入りで出たりするので、気合校長と新聞社の癒着が噂されている。世間でも五輪高校には興味が高く、このことからも、いかにこの大会が注目されているか分かるだろう。

その7 狙われた学園!?

今回の学校襲撃事件では、近隣の高校の中では、さらわれた生徒の数が一番多かったのが五輪高校らしい。やはり、運動能力に優れる生徒、というのはジャスティス学園にとっても魅力だったらしく、トップレベルの選手は、のきなみ持っていかれたということである。



所属クラブに関らず、多くの生徒が被害に逢った模様。



若さの祭典 五輪祭の全て

見せろ五輪の底力

「五輪祭」とは！　スポーツ名門校・五輪高校が開催する拡張スケールの体育祭で、高校単位で行われる行事としては国内最大級のスポーツイベントである！

「五輪祭」は毎年夏期に五輪高校本校で開催され、冬期には五輪高校長野分校でウィンタースポーツ限定の冬期大会が開催される。

夏期大会は実に2週間に渡って開催され、校内外問わずスポーツ業界関係者から、絶大な注目を集めている。

競技内容は球技部門、陸上部門、水泳部門、体操部門、格闘技部門、その他部門、応援部門、サポート部門に分かれて行われる。オリンピック種目はもちろん、相撲など日本のみで全国大会の開かれているもの、そして近々オリンピックの正式種目に入りそうなものまで、全てのスポーツ種目が五輪祭にて競われるのであるっ！

ここ一番の燃えどころ！

この大会のすごいところは、この結果によって次年度の各クラブの予算が決められてしまうことである。各全国大会やオリンピックよりも、校内的にはある意味盛り上がりを見せるのだ。

各大会の内容は、校内ケーブルテレビにて各教室に配信されており、生徒たちは逐一変わりゆく競技結果を（↖）



▶五輪祭開催中の昼食風景。人は平等ではないということを教えてくれる

（↙）校内の何処にいても知ることができる。

このようにあらゆるところに力が入った、五輪高校の総力を持って行われる若さの祭典が「五輪祭」なのである！

五輪祭当日は、校門を出たところでスカウトや新聞・雑誌記者にインタビューされ放題なので、自宅通勤者や校外の寮生はみんな密かにおしゃれな格好で登校する。普段はジャージなどトレーニングウエアで登校する生徒が大半で、身だしなみなど二の次だが、やはりそこは人の子、テレビ中継などが入ったときには、硬派なスポーツ野郎でも身なりに気をつかうらしい。

この大会で良い成績を出すことは、全国大会で良い成績を出すに等しいと見られており、どの生徒もスポーツメーカーの契約選手を狙ったり、プロのスカウトに注目して欲しかったり、もちろん良いカッコしてお目当ての女子生徒に気に入られたかったりするので、各選手の頑張り方も異常なくらいである。

学部門に賞があったり、選手たちが所属している各部の今後のレギュラー選抜にも多大な影響を与えるため、この五輪祭での頑張りが、今後の学園生活の鍵となっているのである。

また、五輪祭で見逃せない恒例行事として、「女生徒手作り弁当」というものがある。

普段の場合、生徒たちは無料の学食で昼飯を食べるのだが、五輪祭の期間だけは女生徒が、お目当ての男子生徒にお弁当を持ってくる習慣があるのだ。

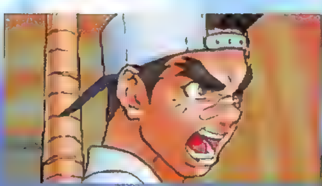
だから五輪祭期間中のお昼近くになると、弁当をそわそわしながら待つ男子生徒、陰に隠れて弁当を2つ持ってもじもじしている女子生徒、あつあつで弁当を食べるカップル、そして学食で荒れ狂いながら昼食を食べるヤケ気味の男子生徒の姿を見ることができる。

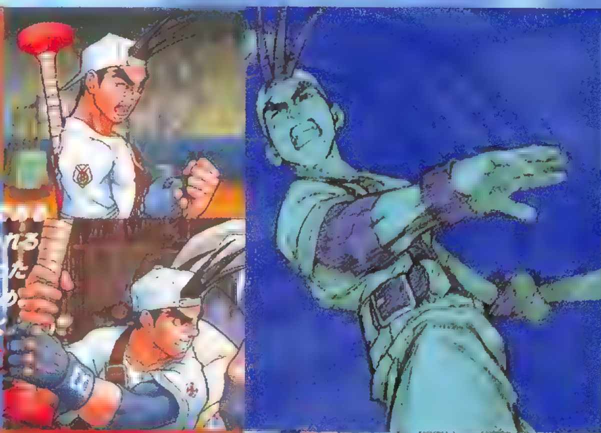
実際、この「手作り弁当」がきっかけになって生まれるカップルも多いので、年ごろの生徒たちには競技結果と同じぐらいに多いに気になるポイントとなっている。

ロベルトには隠れファンが多いので、とりあえず弁当の心配をしなくても大丈夫だが、夏だけが頼りの将馬は果たしてどうなることやら…？

EXPLOSIVE SLUGGER

爆裂スラッガー





同じ高校のエースピッチャーである
兄・修一が何者かに襲われる
プロの道を断たれてしまった
兄の無念を晴らすため、真相の追求のため
片っ端から他の高校へ殴り込みに行く。

STORY







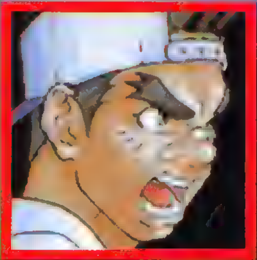


(-さわむら しょうま-沢村 将馬) PROFILE

性別：男　生年月日：10月10日　血液型：O型
身長：162cm　体重：57kg
スリーサイズ：92・78・80　出身地(国籍)：日本
家族構成：父方の祖父母と両親と兄(修一・五輪高校3年生)がいる。
父親は野球スパルタ教育を修一にしてきた。
好きなもの：プロ野球、野球ゲーム　嫌いなもの：大きくて強い物、バスケットボール、バレーボール
特技：野球　所属高校：五輪高校　得意な科目：体育　苦手な科目：音楽、英語
所属クラブ：硬式野球部
アルバイト：そんな暇無い!!

SHOMA SAWAMURA

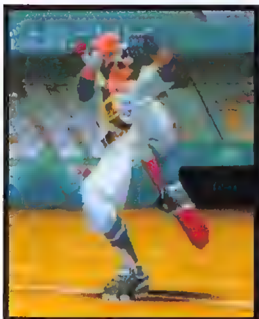

SHOMA
CHARACTER
短気で負けず嫌い。正義感は強いのだが、
直情的すぎるので
いつも失敗ばかりしている。
野球の試合中も、すぐに
乱闘騒ぎに至ってしまうため、
レギュラーメンバーとしてなかなか定着しない。
背が低いことを
極度に気にしていて、同学年のデカい夏に
馬鹿にされ、ケンカをふっかけるが、
いつも逆にのされてしまう。
夏とは幼なじみで、最近ぐっと
女らしくなった夏の
何気ない仕草にドキドキすることがある。
五輪高校



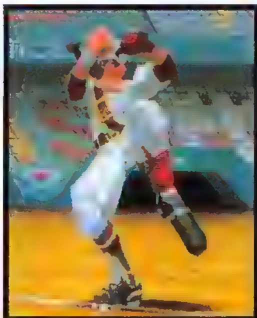
ALL ACTIONS OF 将馬

青春の肖像 グラフィックコレクション

小ボタンカラー



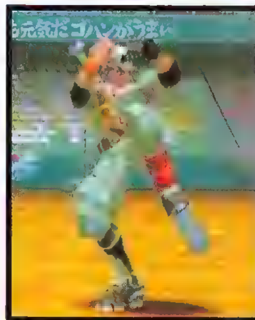
大ボタンカラー



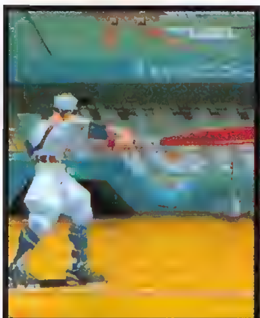
スタート+小ボタンカラー



スタート+大ボタンカラー



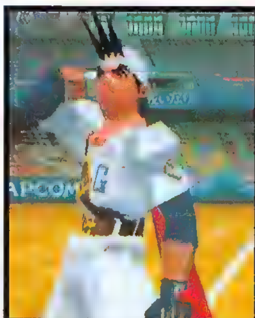
挑発（スタートボタン）



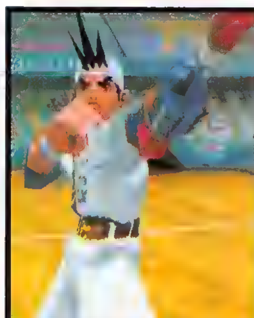
タイムオーバー



勝利ポーズ1



勝利ポーズ2



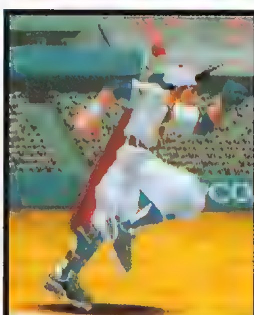
ぶっ飛び



熱血受け身



走り



正面



五輪高校

通常攻撃一覧



	立ち	しゃがみ	ジャンプ
小パンチ	上/下 ジャブ	下 しゃがみジャブ	上 ジャンプストレート
大パンチ	上/下 大根斬り	上/下 しゃがみアッパー	上 振り下ろしパンチ
小キック	上/下 押し出し下段キック	下 しゃがみローキック	上 ジャンプ振り上げキック
大キック	上/下 ステップキック	下 スライドキック	上 ジャンピングサイドキック

上　下　上/下 は、それぞれガード方向を表します。なお、多段ヒット技に関しては1発目についてのみ表記となります。

通常技解説

将馬は小柄な体格のため基本的に手足は短い。しかし、学校を襲ったやつをやっつける武器（以下バット）と練習で鍛えたと思われるスライディングのおかげで、リーチ不足は多少解消されている。

将馬の連係の開始点となる立ち小Kはローキックではないので、戻りが遅く（出の速さは全キャラ共通）牽制として使っていく技ではない。となると、立ち小Kからは一気に連続技を狙う気持ちで、立ち小K×2→立ち大K→⬅＋大P→必殺技まで出し切ることが多くなる。

立ち小Kがヒットしたときは連続技になるので問題ないが、ガードされてしまうと立ち大K、⬅＋大Pの後にツープラトンで割り込まれてしまうので、正確に割り込んでくる相手には立ち小K→立ち小Pで止めたり、立ち小K×2→立ち大P（×2）→必殺技という連係を使ってみよう。

通常技はどこで止めても反撃を受けるものと思ってもらって構わないので、連係を使うときは必ず分身魔球や殺人スライディングといったスキの少ない必殺技につなげるようにしよう。

五輪高校

レバー入れ攻撃

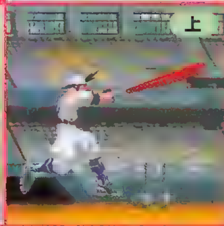
根 ➡+大Ⓟ

バッティング



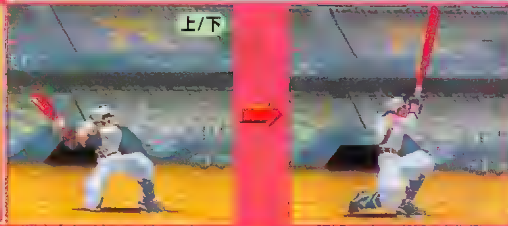
根 空中で➡+大Ⓟ

空中バッティング



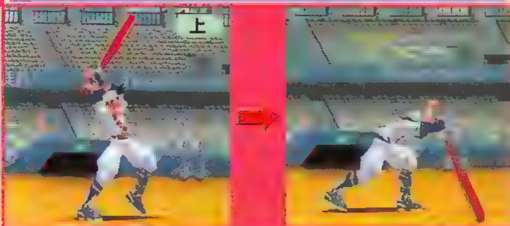
根 ↘+大Ⓟ

アッパースイング



根 ⬅+大Ⓟ

メット割り



根 ➡+大Ⓚ

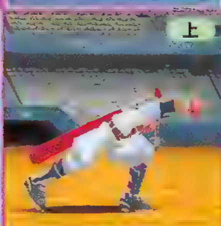
双龍キック



起き上がり攻撃

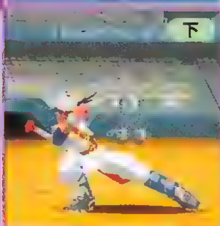
起き上がり中ⓅorⓀ

起き上がりストレート



起き上がり中⬇+ⓅorⓀ

起き上がり足払い



振り向き攻撃

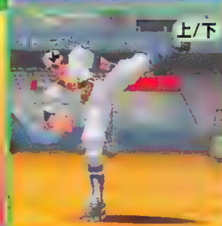
後ろ向きでⓅ

振り向きストレート



後ろ向きでⓀ

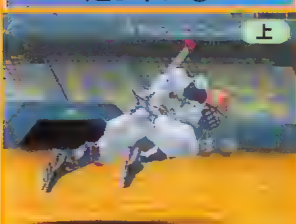
振り向きキック



ダッシュ攻撃

走り中にⓅ

タックル



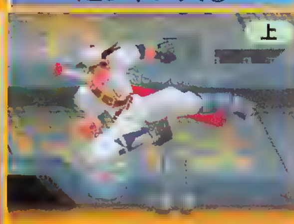
走り中に小Ⓚ

スライディング



走り中に大Ⓚ

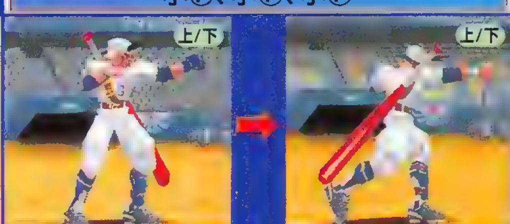
飛び蹴り



通常連打攻撃

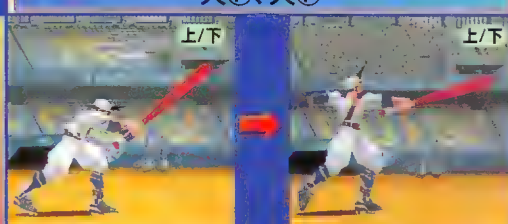
小Ⓟ、小Ⓟ、小Ⓟ

熱血連打



大Ⓟ、大Ⓟ

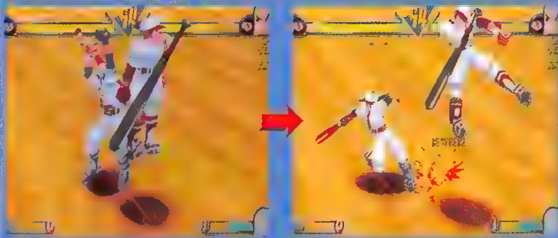
熱血スイング



根 マークは根性カウンター使用可能技であることを表します。

投げ技

殺人ノック　接近して小Ⓟ+大Ⓟ



ジャンピングパイルドライバー　相手しゃがみ時に接近して⬇+小Ⓟ+大Ⓟ



ジャーマンスープレックス　相手の背後で小Ⓟ+大Ⓟ



地獄車　空中で接近して小Ⓟ+大Ⓟ



通常連打攻撃

セーフスイング　大Ⓟ、↙+大Ⓟ



特殊入力技解説

将馬のレバー入れ技でよく使うのが、⬅+大P(メット割り)と↘+大P(アッパースイング)のふたつ。

メット割りは中段攻撃のうえ、ヒットしたら相手をよろめかせることができるので、そこから連続技を決めたり、ダッシュで近付いて投げを狙ったりもできる。しかも他の中段攻撃のようにキラキラと光ったりしないので、しゃがんでいる相手は中段であるとの判断が一瞬遅れてくらうことが多い。

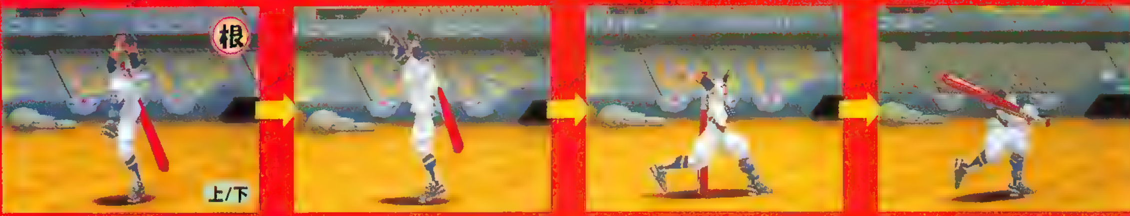
アッパースイングのほうは浮かせ技で、出は遅いがリーチは長い。密着状態で割り込むのには向かないが、ガードして間合いが離れたときは、相手の攻撃の外から浮かせることができる。

出が早く根性カウンター向きなのが、➡+大K(双龍キック)だ。どうしてもラッシュを止めたいときには、双龍キックか殺人スライディングでカウンターを狙おう。

特殊なところでは将馬は大P連打で、少しだけ浮かせるアッパースイングのような技を出せる。必殺技を出しても受け身を取られるとつながらないので、撹乱用といったところ。大P→↙+大Pは見た目に反して立ちガード可能なので使い道はない。

超剛速球

↓↘→＋Ⓟ



エビ反りハイジャンプ剛速球

空中で↓↘→＋Ⓟ



大回転打法

→↓↘＋Ⓟ



殺人スライディング

↓↘→＋Ⓚ



豪快リード

←＋小Ⓚ＋大Ⓚ



豪快スライディング

豪快リード中に小Ⓚ



豪快キック

豪快リード中に大Ⓚ



一本釣り打法

→↘↓↙←＋Ⓟ



五輪高校

完全燃焼アタック

分身魔球

↓↘→↓↘→＋Ⓟ



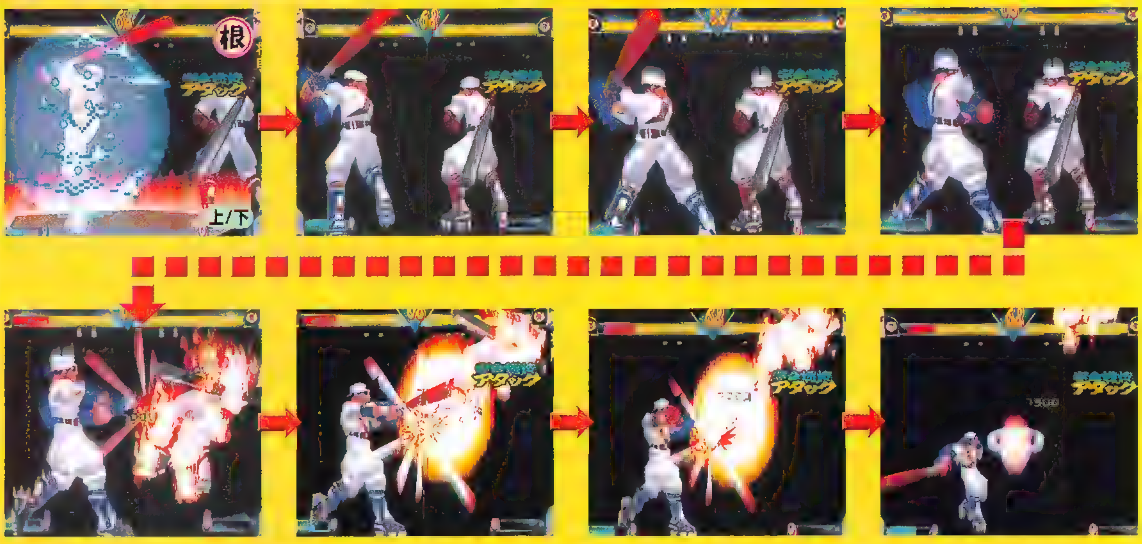
ハイジャンプ分身魔球

空中で↓↘→↓↘→＋Ⓟ



ホームラン打法

↓↙←↓↙←＋Ⓟ



必殺技・完全燃焼アタック解説

将馬の必殺技はガードされると反撃されるものが多いので、いい加減に必殺技を出していてもダメということをまずは覚えておこう。

超剛速球は地上でガードされると、かなり反撃されやすいので、思い切り離れた間合いでのみ投げること。しかし空中から出せばかなりスキは少ないので、ゲージを溜めたいときや、残り体力の少ない相手から体力を削り取るときには非常に重宝する。

殺人スライディングは唯一、地上で出して反撃を受けない必殺技。威力が低いのは残念だが、連係の締めとしては文句ナシ。

豪快リード中はガードできないが、リード中に小、大キックでそれぞれ、殺人スライディング、しゃがみ大Kに相当する技が出せる。が、わざわざ豪快リードというプロセスを踏んで、というほどの効果はない。

完全燃焼アタックでは分身魔球が非常に使える。熱血コンボの締めや根性カウンターでは、常に狙っていくくらいでいいだろう。ハイジャンプ分身魔球は、ヒット後に地上でさらに連続技を狙えるぞ。

ホームラン打法は趣味の色が強い。相手の攻撃に合わせて狙ってみよう。



白球に懸ける青春

沢村 将馬

放課後、五輪高校野球部専用グラウンド。その片隅で、軽快なグローブの音を響かせながらキャッチボールにいそしむ一団があった。

白いユニフォームには五輪高校を示す『G』の文字。その肩につけられた校章の横には『2軍』を示す2本のラインが入っていた。

その一団の中でも、帽子を前後逆にかぶった小柄な一人の部員が、とりわけ気を吐いてキャッチボールにいそしんでいた。

「そおーれッ…分身魔球ゥ〜!」

全身を弓なりにそらしながら、あらん限りの力を振り絞って放たれる白球。

「う、うわっ!」

彼の投げたボールは、チームメイトのはるか頭上を勢いよく通り越し、フェンスの外の草むらへと消えた。

「おい、将馬!軽いキャッチボールだってーのに、なに力んでんだ!」

「あ、わりぃわりぃ」

チームメイトにいさめられて、将馬と呼ばれた部員はボールの消えた草むらの方へと駆け出していった。

「ボール、探してくらぁ!」

将馬はそう叫ぶと、グラウンドから50メートルほど離れた草むらにかき入って、ボールの探索をはじめた。

父と子

「トホホ、また暴投しちまったい。いつもオヤジに『熱くなるな』といわれてんのによぅ」

将馬の父親は、ある事件がきっかけで、球界を追放された人物である。そのため、自分が野球で果たせなかった夢を子供に託そうと考えていた。

将馬には一人の兄がいた。将馬の兄、修一は、父親から徹底的なスパルタ教育を施され、一流の野球選手を目指して精進していた。将馬はそんな兄の姿を見て育ち、おのずと兄と同じ進路を歩むこととなったのだ。

「ふぅ、兄貴は小学校の頃から4番でエースだってーのに、オレときたらいまだに万年補欠だもんなぁ〜。やっぱ兄貴にはかなわねぇのかなぁ」

さらに深く草むらを突き進む将馬。

修一は野球の腕だけではなく、正義感も強い人間であった。将馬が上級生にいじめられている時には、いつも助けにきてくれていたのである。

『ボール』という絆

「ボール…ボールと。野球選手の魂だもんな。たとえ一個たりとも無駄にはできねぇぜ」

将馬の脳裏に、昔日の光景が浮かぶ。将馬は兄をヒーローのごとく慕っていたが、一度だけ思いっきり叱られたことがあった。

それは、兄が大事にしているボールを川に流してしまった時である。そのボールは、昔プロ野球選手だった父が、初勝利を挙げた時のウイニングボールだったのだ。

その後、将馬は必死に河川沿いの草むらを探索したが、結局ボールは戻ってはこなかった…。

そんなことがあったために、将馬はボールを大切にするようになった。ただの野球の道具としてではなく、自分と父、そして兄とを繋ぐ、魂の絆。それが彼にとってのボールなのだ。

「お!あった、見つけだぜ!」

草むらの中、少し開けた地面に転るボールを拾い上げ、将馬は泥のついたボールをユニホームの裾でぬぐった。

「今は万年補欠だけど、必ず兄貴に追いついてみせるさ…そのためにも…」

その時、グラウンドから、将馬を呼ぶチームメイトの声が耳に届いた。

「そのためにも、今自分ができることを全力でこなしてみせるぜ!」

自分に言い聞かせるようにつぶやくと、将馬はグラウンドに向かって駆け出した。

彼はまだ気付いていない。あり余る潜在能力のせいで、無意識のうちに全力以上の力を出して、それがトラブルにつながってしまうことを。

いつの日か、彼の情熱が結果に結びつく時がきっとくるに違いない。

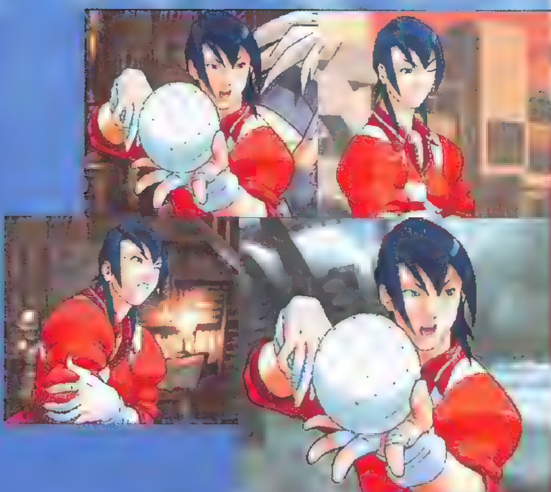


白球に懸ける青春

POWERFUL ATTACKER

パワフルアタッカー



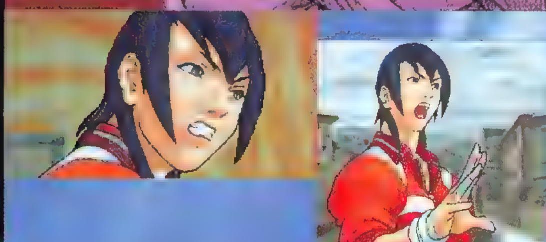






五輪高校内に、各クラブの
主力メンバーが
のきなみ襲撃される
事件が発生した。
夏は同じ高校に通う
他の2人、翔馬とロベルトに
相談して、3人で原因の
究明に乗り出すことにする。

STORY



(-あゆはら なつ-鮎原 夏) PROFILE

性別：女　生年月日：2月14日　血液型：B型
身長：182cm　体重：??kg
スリーサイズ：92・59・83　出身地（国籍）：日本
家族構成：両親と兄（春(しゅん)・大学一年生）がいる。父親は元全日本の監督。
好きなもの：マロンケーキ、ミルフィーユ、一所懸命な人　嫌いなもの：弱い者いじめ、うそつき、小さい虫
特技：料理、お菓子作り
所属高校：五輪高校　得意な科目：家庭科、体育、国語、英語　苦手な科目：美術
所属クラブ：バレーボール部
アルバイト：やっぱりそんな暇は無い

NATSU AYUHARA

夏 NATSU

CHARACTER

勝ち気で、頭が良く、口が立つアネゴ肌。
竹を割ったような性格で、弱い者いじめとウソと虫が大嫌い。
背が高く、男勝りな性格が
災いしてるのか、連日彼女の靴箱の中身は
他の女生徒からのラブレターでいっぱいになっている。
反面、男子生徒からは恐れられていて、日々気兼ねなく
ケンカできる将馬は貴重な存在。
男っぽいところばかりが目立っているが、ロマンチックな
恋に憧れる乙女チックで
かわいい一面や、
料理が得意といった女性的な面もある。



五輪高校



ALL ACTIONS OF 夏

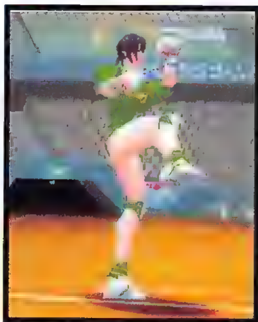
青春の肖像 グラフィックコレクション

五輪高校

小ボタンカラー



大ボタンカラー



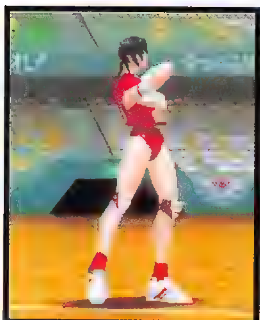
スタート+小ボタンカラー



スタート+大ボタンカラー



挑発(スタートボタン)



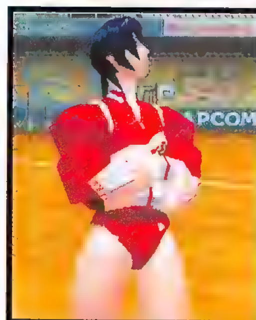
タイムオーバー



勝利ポーズ1



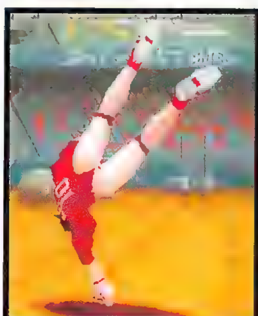
勝利ポーズ2



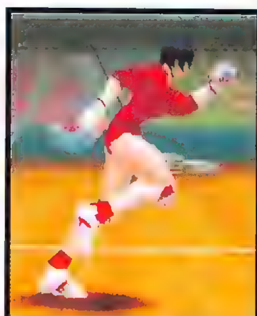
ぶっ飛び



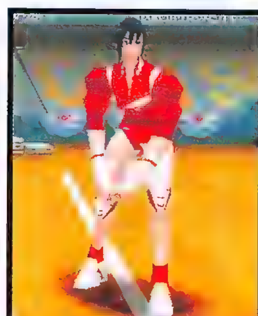
熱血受け身



走り



正面



通常攻撃一覧



上　下　上/下 は、それぞれガード方向を表します。なお、多段ヒット技に関しては1発目についてのみ表記となります。

通常技解説

夏は長身のため、パンチ、キックのリーチはかなりのもの。中距離での闘いは、彼女の得意分野となるだろう。

通常技の中で主に使っていくのは、長い足を思いっきり伸ばす立ち大K。見た目通りリーチがあり、中距離での牽制に使っていく技だ。相手の攻撃が空振りしたら、すかさず入れることが可能だ。

この立ち大Kから←＋大P→小回転レシーブ→エアバーストにまでつながるので、連続技の起点となる重要な技ともいえるだろう。ただし、出るまでが若干遅い（といっても並以上の速さはある）ので、接近戦では少々使いづらい。

接近戦では小Pが有効だが、他のキャラと比べると弱いほうなので、無理に使わない方がいいだろう。離れるまで、我慢するのが得策かも。

ジャンプ攻撃では、小K、大Kをセットで使っていく。ジャンプした瞬間に小K→大Kと連続入力すると、タイミングよく地上の相手に大Kを当てることが可能なのだ。ジャンプ大Kの後は、空中ジャンピングサーブが出せるので、練習してみよう。

五輪高校

レバー入れ攻撃

(根) ➡+大Ⓟ — 大ビンタ



(根) ⬅+大Ⓟ — サービス



(根) ↘+大Ⓟ — エアレシーブ



(根) ↙+大Ⓚ — 回し胴蹴り



(根) 空中で➡+大Ⓟ — はたき落とし



(根) 空中で⬅+大Ⓚ — 回転カカト落とし



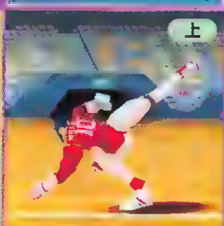
(熱血コンボ中のみ)空中で➡+大Ⓚ — 空中回し蹴り



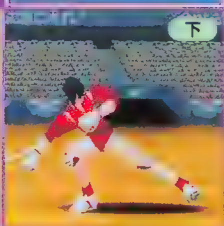


起き上がり攻撃

起き上がり中ⓅorⓀ — 起き上がり胴蹴り



起き上がり中⬇+ⓅorⓀ — 起き上がり突き蹴り

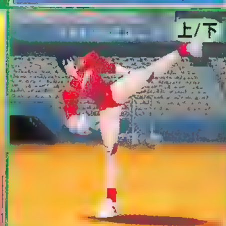


振り向き攻撃

後ろ向きでⓅ — 振り向きストレート



後ろ向きでⓀ — 振り向きキック



ダッシュ攻撃

走り中にⓅ — タックル



走り中に小Ⓚ — スライディング

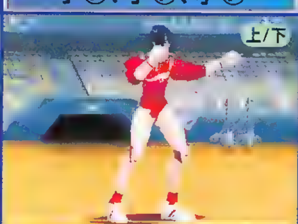


走り中に大Ⓚ — 飛び蹴り



通常連打攻撃

小Ⓟ、小Ⓟ、小Ⓟ — 熱血連打







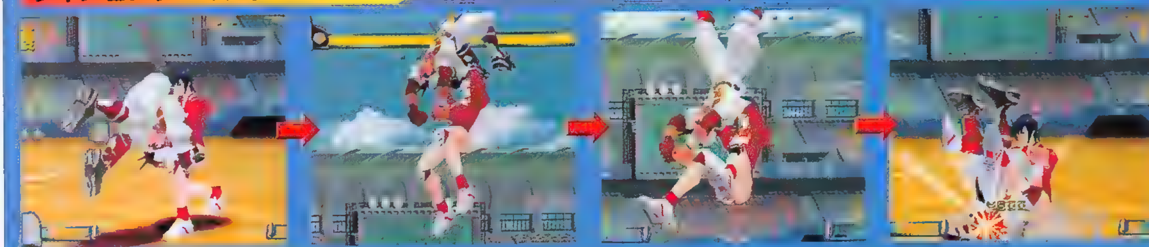
(根)マークは根性カウンター使用可能技であることを表します。

投げ技

愛のビンタ
接近して小Ⓟ＋大Ⓟ



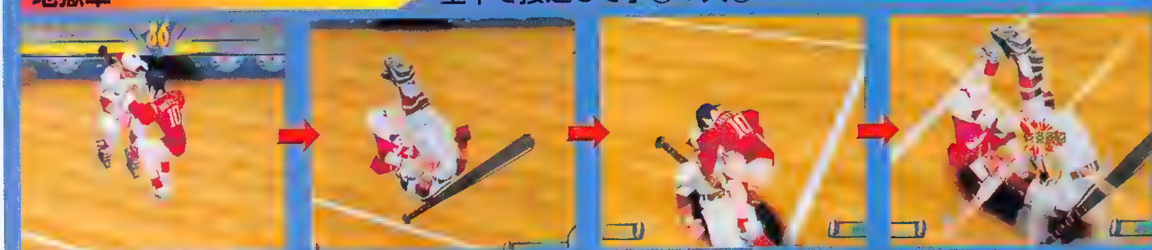
ジャンピングパイルドライバー
相手しゃがみ時に接近して⬇＋小Ⓟ＋大Ⓟ



フェイスクラッシャー
相手の背後で小Ⓟ＋大Ⓟ



地獄車
空中で接近して小Ⓟ＋大Ⓟ



特殊入力技解説

夏の特殊入力技は数こそ少ないが、使いやすい技が揃っている。それぞれに役割があるので、使い分けが重要になってくるぞ。

最も出番が多くなりそうなのは、⬅＋大Ｐの中段攻撃だろう。この技を単発で使っていくことは少ないが、立ち大Ｋからつながり、さらにキャンセルで小回転レシーブにまで連続技となるので、重要な中継ポイントといった感じだ。

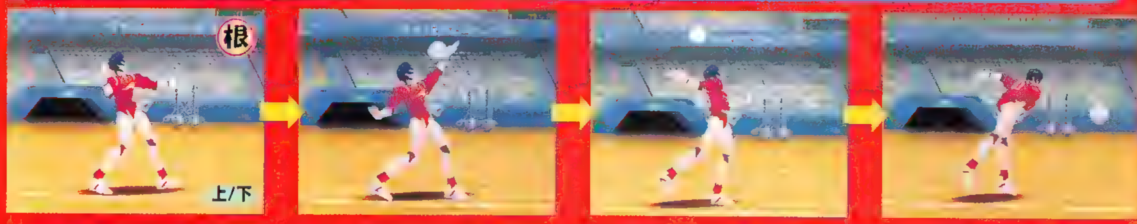
➡＋大Ｐは出が早いので、根性カウンター用として使っていく。しかし、この➡＋大Ｐから連続でつながるのがジャンピングサーブとスライディングレシーブ程度なので、カウンターから大ダメージは期待できないぞ。

エアバースト始動技となる↘＋大Ｐは回転レシーブがあるため、あまり出番がない。しゃがみ大Ｐからつなげて連続技にしたり、根性カウンターとして狙ったりと、ポイントで使っていくことになるだろう。

↙＋大Ｋは見た目と違い、上段攻撃になっているので、使う機会は少ない。根性カウンター用として使い、キャンセル必殺技につなげる程度だろう。

ジャンピングサーブ

↓↘→＋Ⓟ



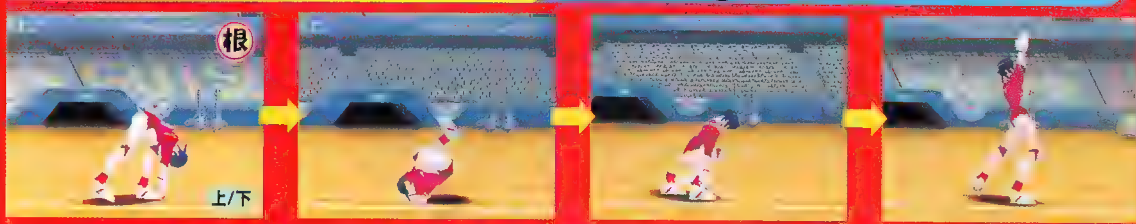
空中ジャンピングサーブ

空中で↓↘→＋Ⓟ



回転レシーブ

↓↙←＋Ⓟ



スライディングレシーブ

→↓↘＋Ⓟ



自給自足スパイク

→↘↓↙←＋Ⓚ



特訓スパイク

空中で↓↙←＋Ⓟ



完全燃焼アタック

千本スパイク　⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓟ



ファイヤーアタック　空中で⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓟ



必殺技・完全燃焼アタック解説

バレーボールを元にした必殺技の数々は、どれも使い勝手のいいものばかり。だが、状況によって、あるいは狙いによって使い分ける必要がある。

頻繁に使っていくのは、ボールを打ちつけるジャンピングサーブ。遠距離での牽制や、通常技をガードされた場合にキャンセルして、隙をフォローする役割がある。が、メインはジャンプから使っていく。

空中ジャンピングサーブはそのまま出すのではなく、ジャンプ大Kをキャンセルして使っていく。昇り小K↓大K↓空中ジャンピングサーブという強力な連続技が可能になるのだ。しかも、地上連続技にまでつながるので、ジャンプの基本戦法となるだろう。

回転レシーブは、エアバースト始動技になっており、相手を高く打ち上げる。立ち大K↓⬅＋大P↓小回転レシーブまで連続技になり、さらにエアバーストにつながるので、大ダメージが期待できるぞ。

2つある完全燃焼アタックは、どちらも使いづらい。連続技ならエアバーストのほうが減るし、ファイヤーアタックはダウンしてしまうからだ。

明日にスパイク

鮎原夏



何気ない質問

「夏センパイ！」
　夏と呼ばれた長身の選手が、ゆっくりと振り返る。五輪高校体育館、外はすでに夕闇に染まり、館内には床にモップをかける数人の女子バレー部員が残っているだけであった。
　同じくモップがけする夏の近くには、彼女の後輩と思しき部員たちがむらがり、何やら質問を投げかけていた。
「先輩って、家ではどんな特訓をしてるんですか!?」
「どうやったらあんなに凄いサーブが打てるようになるんですかっ!?」
「一日の献立を教えて下さい！」
　矢継ぎ早に浴びせられる後輩たちの質問に思わず夏は気圧(けお)されていた。後ずさりしながら退散の機会を伺(うかが)う夏…。
「あの…先輩の必殺技『ファイアーアタック』って、どうやって生まれたんですか？　私にも…打てますか？」
　後輩たちの端にいた、普段はおとなしめの子から発せられたその一言が耳に届いた瞬間、夏は後ずさりをやめ、質問の主の方へと向き直った。
「…ファイアーアタックの生まれた…理由…」
　神妙な面持ちでつぶやいた夏の言葉を受け、質問の主は赤面して狼狽(ろうばい)する。
「あっあっ、べ、別に、先輩の気にさわるようでしたら…答えていただかなくても…ただ、あんな素敵なアタックが私にも打てたらいいな…って思ったんです」
　申し訳なさげに、後輩はうつむいて言葉を切った。夏は、一瞬逡巡(しゅんじゅん)したが、ゆっくりと語り出した。
「ファイアーアタックの生まれたわけ…ね。あれは、私が中学にあがってすぐの頃だったかなぁ…。そのころ私は、毎日のように父さんにバレーの猛特訓を受けていたわ…」
「夏先輩のお父さんって元全日本女子バレーの監督ですよねっ！」
　興奮気味に補足を入れる後輩の一人に、照れ笑いで答える夏。
「毎日毎日、バレーボールと基礎トレーニングの繰り返し。でも、全然つらくなかったわ。だって、本当にバレーが大好きだったからね」
　後輩たちは期待に目を輝かせて、夏の次の言葉を待った。
「ファイアーアタックが生まれた日…あれは、私が当時飼っていた、犬の『プリン』と一緒に、近くの砂浜へランニングへ出かけた時だったわ…。私たちが走っていると、突然一匹の野良犬が飛び出してきて、私に襲いかかってきたのよ…私はとっさに身構えたけど、とてもよけられない間合いだった」
　心配そうに、夏を見やる後輩たち。

魔球の誕生

「だけど、私をかばうようにしてプリンが飛び出してくれたの…。私は助かったけど、プリンはのど元を咬(か)まれて、それっきり…」
　その時の無念を思い出すように、夏は視線を落とした。
「傷ついたプリンの姿を見て、私の中で何かがはじけたの…その瞬間、自分の中に生まれたパワーをバレーボールに込めて野良犬に放ったわ。すると、今までにない勢いでスパイクが打て、ボールは炎をまとって野良犬にヒットしたわ」
　夏は、視線を正面に戻し、後輩たちを見回した。
「そのとき完成したのが『ファイアーアタック』よ。プリンが命と引き換えに、私に与えてくれた必殺技なの」
　その夏の言葉を聞いて、後輩の何人かは涙ぐんでいた。
「最初は、怒りと悲しみが生んだ必殺技だと思っていたけど、今は違う。プリンが、私と一緒にバレーボールをやっていくために与えてくれた技だって思うの。アタックを打つたび、プリンが私に力を貸してくれるのよ」
　一転して、晴れ晴れとなる夏の顔。
「あなたたちには、残念だけど私と同じ『ファイアーアタック』は打てないわ。だけど、あなたたちには自分にしかできない、自分だけの必殺技を編み出せる可能性を持っているのよ。日々の努力と向上心、それがあなたたちの『ファイアーアタック』につながるの」
　その言葉をいい終わるや否や、後輩たちに一斉に抱きつかれる夏。
「先輩！私頑張ります！」
「私も、先輩みたいに強くなります！」
「ちょ、ちょっと、頑張るのはいいけど、早く掃除おわらせなよっ！もおっ」
　後輩たちの歓声の中、夏の困り声が夜の体育館に響いていた。

明日にスパイク



TALENTED GOALKEEPER

天才キーパー

[illegible]
[illegible]
[illegible]
今回のこの行動が自分の目標である
プロ入りに悪影響を及ぼしはしないかと、内心不安。

STORY



(-ろべると みうら-ロベルト 三浦) PROFILE

性別：男　生年月日：11月16日　血液型：A型
身長：177cm　体重：73kg
スリーサイズ：101・82・88　出身地（国籍）：日本
家族構成：両親と弟が2人（双子《ネルソンとエアトン》・小学3年生）がいる
好きなもの：サッカーに関する物はなんでも好きだが、ガンマニアでもある　嫌いなもの：陰気なもの
特技：早撃ち（実弾は撃ったことはない）
所属高校：五輪高校　得意な科目：英語、体育　苦手な科目：国語、数学
所属クラブ：サッカー部
アルバイト：[illegible]

ROBERTO MIURA

ロベルト ROBERTO



CHARACTER

ブラジル人の血が1/4入った高校生（国籍は日本）。
ブラジル人の血が入っている割には
クールでシャイ。
物静かで一匹狼な雰囲気が漂っているが、人情家で
困った人を見るとほっとけない。
五輪高校の三人の中では
他の二人の仲介役であり、監視役。
二人の騒ぎにいつも
振りまわされ、肩をすくめるのが日課。
普段はクールだが、いざサッカーの試合ともなると
人が変わったように熱血野郎になる。
シュートを決めれば、
体をいっぱいに使って喜びを表現する。



ALL ACTIONS OF ロベルト

青春の肖像 グラフィックコレクション

五輪高校

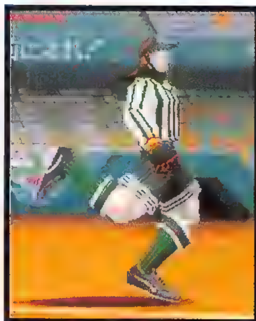
小ボタンカラー



大ボタンカラー



スタート+小ボタンカラー



スタート+大ボタンカラー



挑発(スタートボタン)



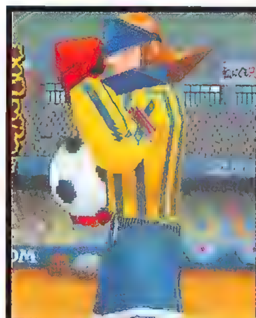
タイムオーバー



勝利ポーズ1



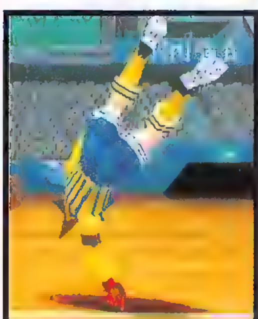
勝利ポーズ2



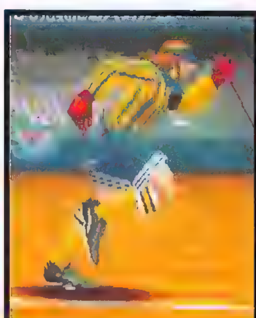
ぶっ飛び



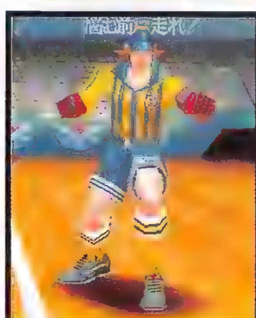
熱血受け身



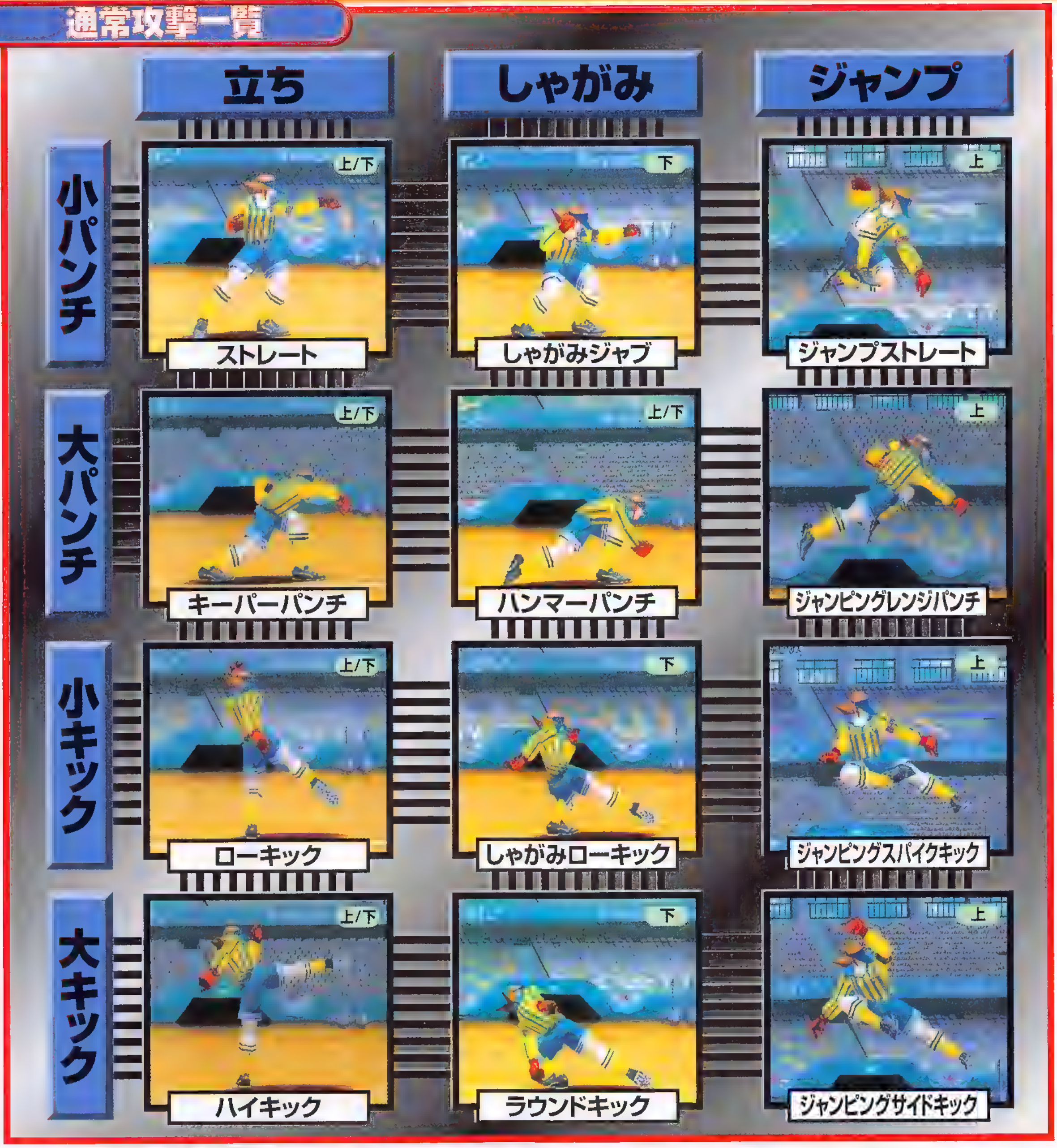
走り



正面



通常攻撃一覧



上　下　上/下　は、それぞれガード方向を表します。なお、多段ヒット技に関しては1発目についてのみ表記となります。

通常技解説

五輪高校の中で、ロベルトの通常技は性能が良い。というのも、立ち小Kの攻撃力発生が非常に早いため、ラウンド開始時に技の打ち合いで負けることがないからだ。

しかも、立ち小Kからスタートする熱血コンボが最大の武器になるロベルトにとっては、一番使用頻度が高い技となる。

しゃがんでからの技はどれも連続でつながることのないロベルトは、ほとんど立ち技が基本だが、あまり立ち技ばかり使っていると相手は立ちガードしかしなくなるので、たまにはしゃがみ攻撃も混ぜてガードを散らしてやることが大切だ。

ジャンプ攻撃はうまく使えば非常に有効な武器となる。ジャンプ攻撃がヒットすれば、そこから熱血コンボにつなぐことができるからだ。

ジャンプ攻撃を仕掛けるときには、空中で2回技を出すように心掛けたい。というのも、ジャンプ攻撃を普通にヒットさせるのはタイミングが非常に難しいのだが、このとき空中で2回技を出すことによって、タイミングをバッチリ合わせることができるからだ。

五輪高校

レバー入れ攻撃

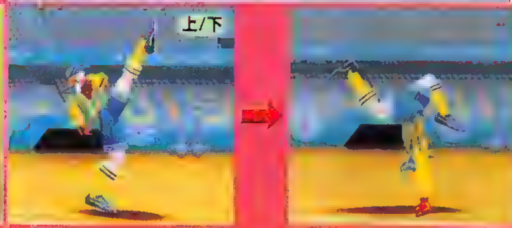
プッシュパンチ（根）　➡＋大Ⓟ



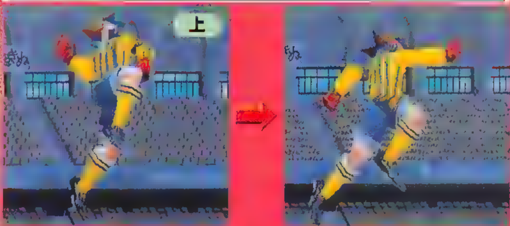
天頂割り（根）　⬅＋大Ⓚ



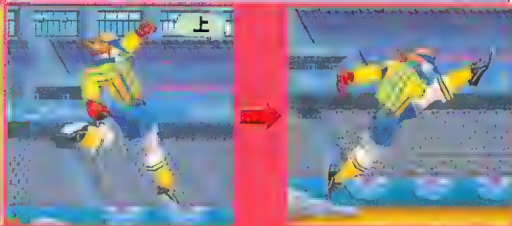
エアバイシクルキック（根）　↘＋大Ⓚ



プレッシャーパンチ（根）　空中で➡＋大Ⓟ



シュートキック（根）　空中で➡＋大Ⓚ



リフティング（根）　➡＋大Ⓚ



後方リフティング　リフティング中に大Ⓚ



ヒールリフティング　後方リフティング中に大Ⓚ



ヘディング　ヒールリフティング中に大Ⓚ



起き上がり攻撃

起き上がり胴蹴り　起き上がり中ⓅorⓀ



起き上がり足払い　起き上がり中⬇＋ⓅorⓀ



振り向き攻撃

振り向きストレート　後ろ向きでⓅ

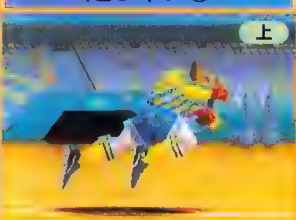


振り向きキック　後ろ向きでⓀ



ダッシュ攻撃

タックル　走り中にⓅ



スライディング　走り中に小Ⓚ



飛び蹴り　走り中に大Ⓚ



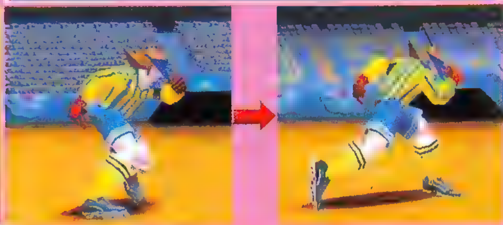
（根）マークは根性カウンター使用可能技であることを表します。

ROBERTO

特殊移動

⬅＋小Ⓚ＋大Ⓚ

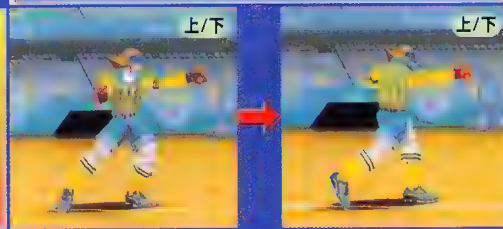
フェイント



通常連打攻撃

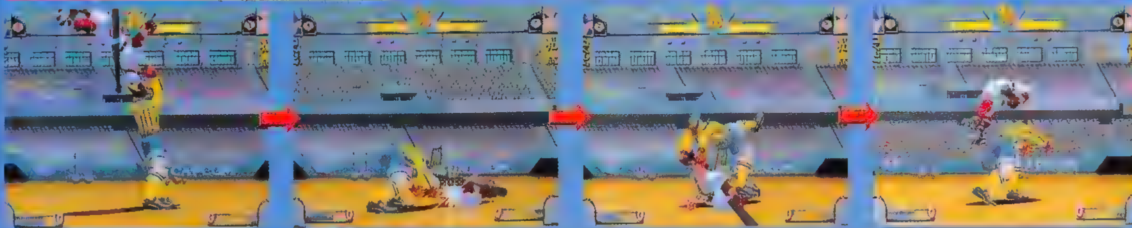
小Ⓟ、小Ⓟ、小Ⓟ

熱血連打

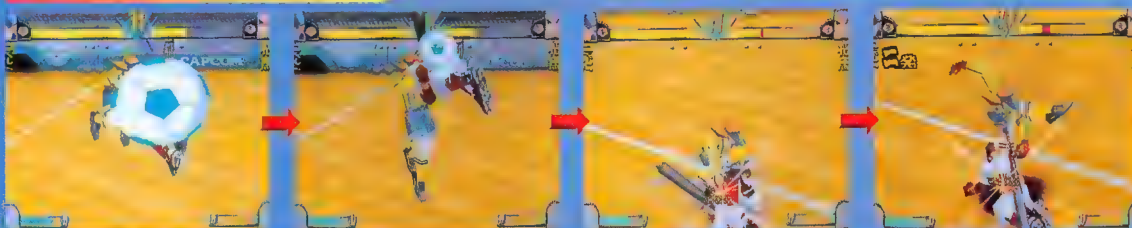


投げ技

回転スローイング　接近して小Ⓟ＋大Ⓟ



ゴールキック　空中で接近して小Ⓟ＋大Ⓟ



逆エビ固め　相手しゃがみ時⬇＋小Ⓟ＋大Ⓟ



フェイスクラッシャー　相手の背後で小Ⓟ＋大Ⓟ



特殊入力技解説

ここではロベルトのレバー入れ攻撃のうち、地上の4つの技について、順を追って紹介していこう。

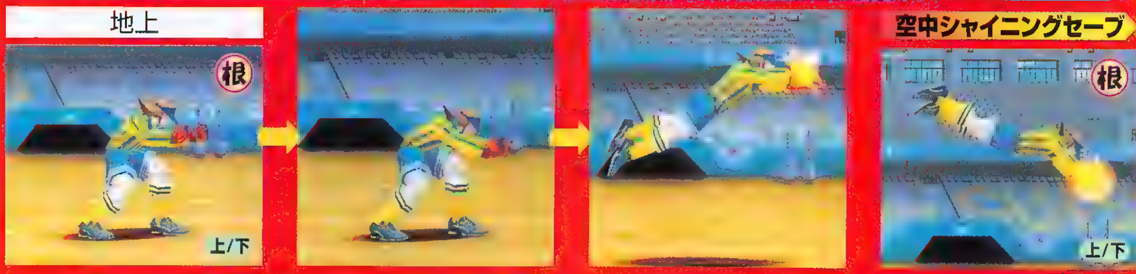
1つ目が➡＋大Pで、熱血コンボで大キックの後などにつなげることができる。しかし、この技にはキャンセルがかからないため、そこで攻撃のリズムが止まってしまうのが難点だ。

2つ目は⬅＋大K。これは、熱血コンボで大キックからつなげることもできるし、キャンセルもかけられるので非常に使用頻度が高く、しかも中段攻撃なのだ。キャンセルした後には、ロングシュートや爆裂Vゴールなどがつながるのでどんどん狙っていこう。

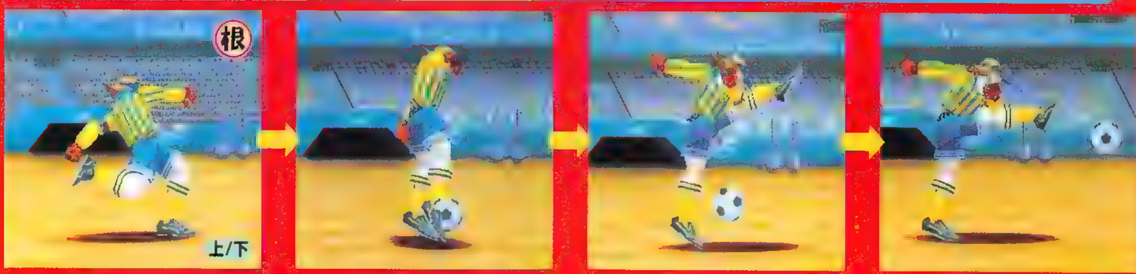
3つ目は↘＋大K。これは浮かせ技になるので、ヒットした後にはエアバーストを叩き込むのが基本。熱血コンボに使う場合、立ち大キックからつながるので、エアバーストにいくときには熱血コンボからエアバーストという連係を使っていくようにしよう。

4つ目は➡＋大Kで出るリフティングだ。この技の後に大キックボタンを押していくと、最高で4連続攻撃となるのだが、どこでも受け身を取られてしまうのでほとんど意味はなくなってしまう。

シャイニングセーブ(空中可)　(空中で)⬇⬊➡+Ⓟ



ロングシュート　⬇⬊➡+Ⓚ



ライジングキック(空中可)　(空中で)➡⬇⬊+Ⓚ



スライディングキック　⬇⬋⬅+Ⓚ

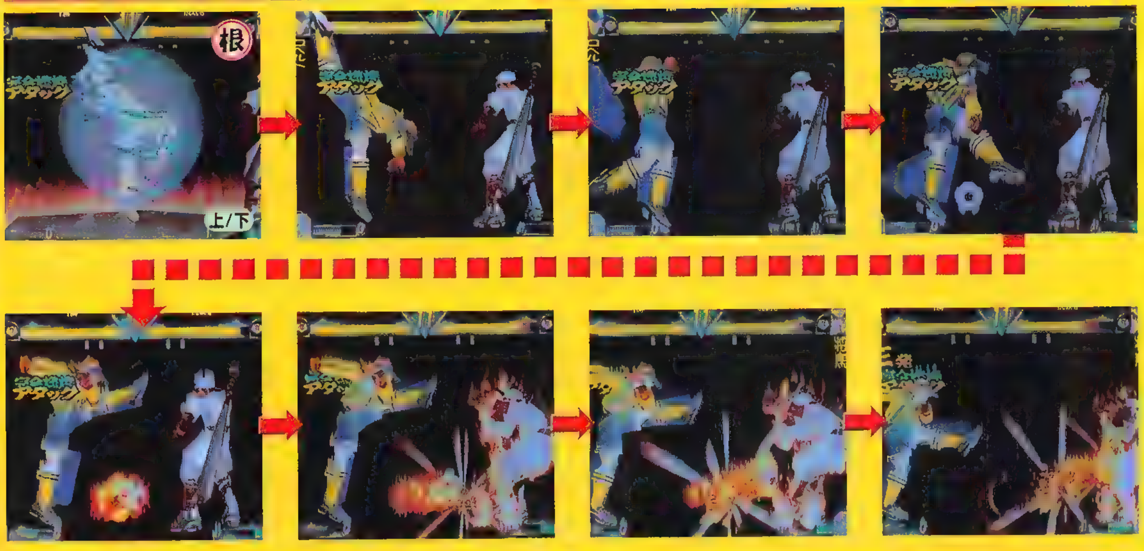


バイシクルキック　空中で⬇⬊➡+Ⓚ

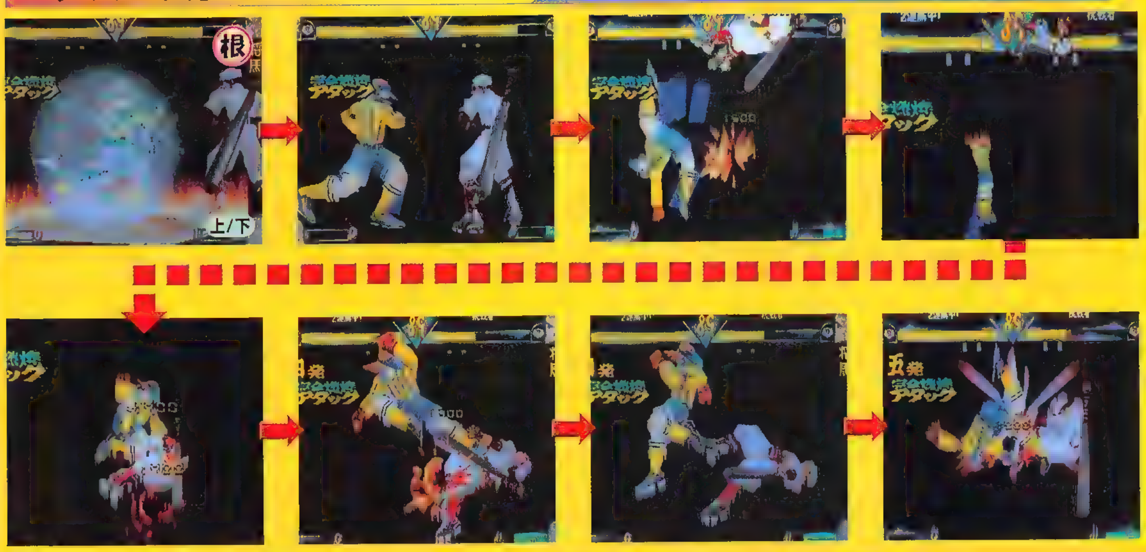


完全燃焼アタック

爆裂Vゴール　↓↘→↓↘→＋Ⓚ



エアバースト　↓↙←↓↙←＋Ⓚ連打



必殺技・完全燃焼アタック解説

ロベルトの必殺技は完全燃焼アタックと合わせて全部で9種もあるので、使えるものをかいつまんで紹介しよう。

必殺技は、(空中)シャイニングセーブ、ロングシュート、(空中)ライジングキック、スライディングキック、バイシクルキックだが、このうち最も使用頻度が高いのがロングシュートだ。熱血コンボに用いてもいいし、根性カウンター用としても使い勝手がいい。

ライジングキックもコンボでつなげることが可能だが、無理に使う必要はない。

バイシクルキックはエアバーストの途中に組み込むこともできるが、威力が通常技に負けてしまうのでイマイチ。

他には、唯一の下段攻撃であるスライディングキックはときおり攻撃連係に混ぜていくと有効だ。

完全燃焼アタックは、爆裂Vゴールとエアバーストの2つ。しかし、爆裂Vゴールの方が圧倒的に効率がいいので、エアバーストはあまり使わない。

熱血コンボから連続でつながるという点ではどちらの技も同じなのだが、エアバーストよりも爆裂Vゴールの方が威力が数段上なのだ。

誓いのサンバイザー

ロベルト三浦



五輪高校サッカー部所属、ロベルト三浦。のちに、日本サッカー界の柱となる男である。彼のトレードマークは、常に着用している青いサンバイザー。
学生時代からプロにいたるまで、彼は同じバイザーを肌身離さず着用していたのである。
なぜ、彼はあのサンバイザーにそれほどまでにこだわっていたのか?ここに、ロベルト三浦が幼少の頃を回顧した手記がある。少し、紐解いてみることにしよう。

ある日の出来事

「…それは、僕が父の仕事の関係でブラジルにいた頃の話さ。思えば、幼年時代にブラジルで過ごした日々が、僕にとってのその後のサッカー人生を決定付けたのかもしれないな」
「日本以上に人々がサッカーに密着して生きているブラジルでは、ボールを蹴ることは別に特別なことではなかった。僕も例外ではなく、息を吐いて吸うがごとく、当然のようにボールを蹴っていたんだ…おっと、サンバイザーの話だったね」
「ある日、僕は両親と一緒にブラジルのサンパウロ市内に買い物に出かけたんだ。当時の僕は『動くもの』には何にでも異様に興味をしめす子供でね。そこで初めて見かけた、サンパウロ市内を動き回る路面バス…それが非常に珍しく思えた僕は、両親の目が離れたすきに、道路に飛び出して路線バスに近づいていったんだ」
「その時、僕に向かって突っ込んでくる一台の車があったんだ。僕は当然気づいているはずもなく、バスの方へとフラフラと近づいていたんだけどね。両親が、僕がそばにいないのに気づいたときには、すでに僕は道路の真ん中を歩いていたんだ。その時だよ、ちょうど車が僕に突っ込んできたのは。両親は驚き、悲鳴を上げて僕の名前を呼んだんだ…。『もうだめだ』って、僕も両親も、とっさにそう思ったんだ。だけど…」
「車がまさに衝突しようとしたその瞬間!何者かが僕の体を拾いあげ、歩道の向こう側まで抱えて飛んだんだ!」
「まさに一瞬の出来事だったよ。両親は黒い影が車の前を横切ったところしか見えなかった、といっていたぐらいだからね」
「僕は、なにが起ったのか理解できずに、ただ泣きじゃくってたんだ。瞬間的に味わった、死の恐怖からの脱出、心身が麻痺して、あの時はただ泣きじゃくるしかできなかったんだと思うよ」

キーパーとの出会い

「ようやく正気を取り戻すと、僕を助けてくれた恩人は、なにもいわずに、ただ優しい目で僕の頭をなでてくれた。そして、道路の向こう側から両親が駆けつけてくるのを見届けると、自分がかぶっていたサンバイザーをそっと、僕の頭にかぶせてくれたんだ」
「…これが…そう、今かぶっているこのサンバイザー、これがその時に、命の恩人にもらったものなんだよ。もうあちこち痛んできたけど、やっぱり手放せないな」
「あとで人から聞いてわかったんだが、僕を助けてくれた人は、ブラジルのプロサッカーチームでキーパーをやってた人なんだ。それを知ってから、僕は彼が試合に出るたびに、テレビの前やスタジアムでいつも応援していたよ。けっして目立つような選手じゃなかったけど、自分の仕事はきっちりとこなす、模範的な選手だった」
「僕はそれまでフォワードを目指していたんだが、それ以来キーパーをやりはじめたんだ。いつかあの人に近付けるように…っていう憧れからだけど、今ではこのポジションがとっても気に入っている」
「最後に一言?そうだな…『サッカーも喧嘩も、守りが重要だ』OK?」

誓いのサンバイザー



with 夏

ファイト百倍

ボタン縦押し

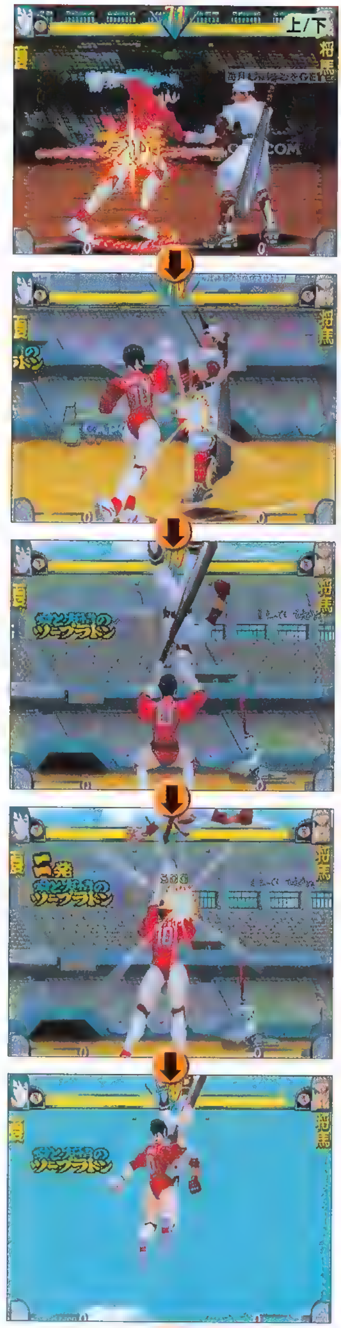


愛と友情のツープラトン with 将馬

グランドスラム

ボタン縦押し





将馬が控えにいるときのツープラトンは「グランドスラム」。主役キャラが対戦相手をトスして、そのままスパイク、その相手キャラを地上で待ち構えている将馬がカッ飛ばす。夏とのコンビだとそれっぽいが、他のキャラがスパイクしてもイマイチしっくりこない。性能はリーチ、出の早さ、威力、スキとも並み程度。極めてフツー。

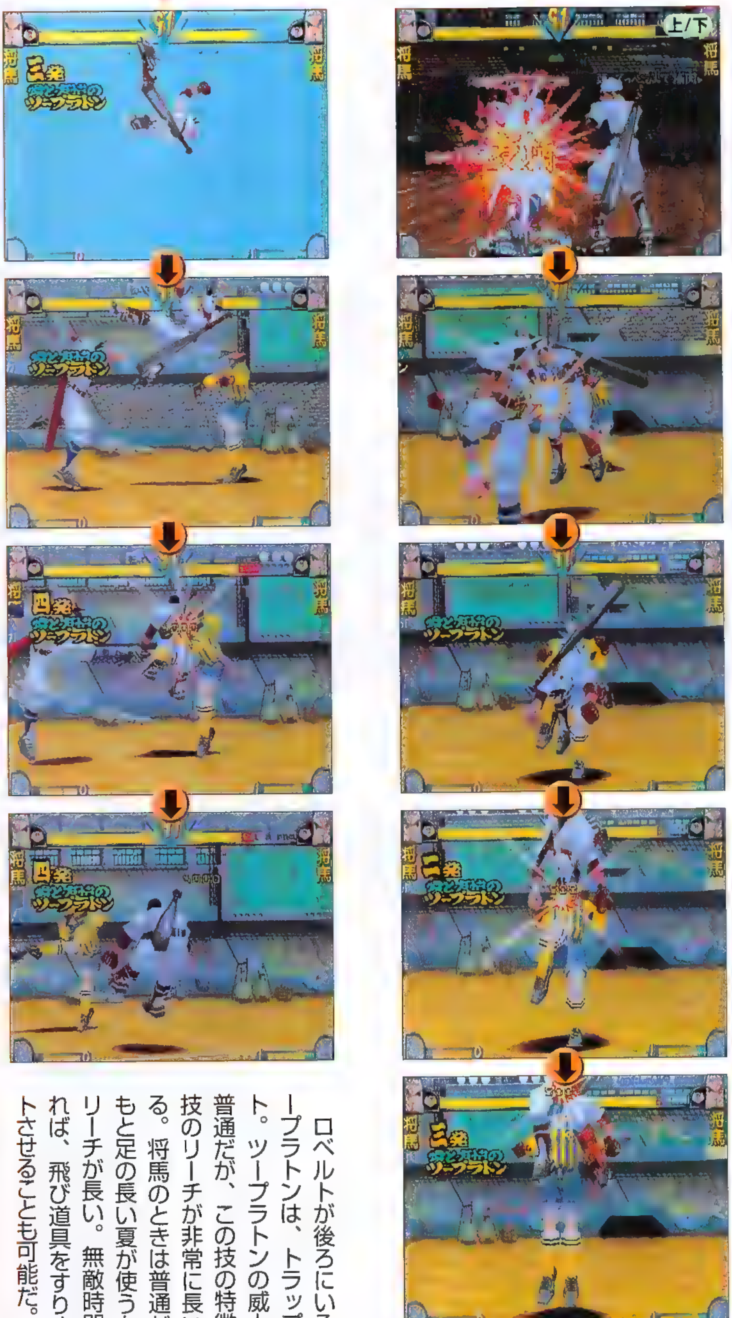
五輪高校

SHOMA NATSU ROBERTO

愛と友情のツープラトン with ロベルト

トラップWシュート

ボタン縦押し



ロベルトが後ろにいるときのツープラトンは、トラップWシュート。ツープラトンの威力としては普通だが、この技の特徴は、発動技のリーチが非常に長いことにある。将馬のときは普通だが、もともと足の長い夏が使うと、かなりリーチが長い。無敵時間を利用すれば、飛び道具をすりぬけてヒットさせることも可能だ。

愛と友情のツープラトン



姉御肌の夏が、いつものノリでパートナーを励まし気合いを入れる、ファイト百倍。熱血ゲージが5本分回復するので、3本増える勘定になる。

攻撃判定の発生が遅く短いため当てにくいが、完全燃焼アタックでゲージを大量消費するキャラとは相性がいいはず。将馬のパートナーにはバッチリだぞ。

パシフィックハイスクール日本校

上流階級のアメリカンハイスクール

教育方針・制度

「文化、スポーツにおいて、世界に通用するエリート教育」なる指針を打ち立てているのが本校の特徴である。

在籍する生徒は、基本的に日本在住のアメリカ人が多く、上流階級出身の生徒が目立つ。日本国内からは大使館関係者や軍のエリート士官などの子息が多く入学しており、アメリカ本国からは政治家や上流階級の子息が入学することが多い。

伝統と格式のあるハイスクールである。

クラブ活動

教育指針の通り、世界に通用する選手を育てるためのクラブ活動は盛んだが、日本の大会には規定で出場できないことが多く、主にアメリカの大会に出場している。

それゆえ、普段の活動は練習試合と、PT戦のためにやっていることが多い。

その中でも目立つのがアメリカンフットボール部とチアリーディング部。アメリカ魂が凝縮されたこの2大クラブは、パシフィックハイスクールの中核を成す花形クラブとなっているようだ。

行事

アメリカ本校と同じサイクルなので、9月に入学式が行われる。新学期も同時期にスタートする。

パシフィックハイスクールの公式行事は少ないが、生徒たちのグループ単位で様々なイベントが行われているので、学園生活は退屈しないですむ。

秋に行われる他校との合同行事の「PT戦」が、この学校の公式イベントとしては最大のものとなっている。

施設

ごく普通のアメリカの学校と同じ施設+日本の学校の施設を持っているのが、本校の特徴である。

校舎はアメリカ様式の本館と、日本の高校方式の新館、2つに分かれている。

学校の裏にはドライブイン

学校概要

校長兼理事長名	ジョージ・トラボルタ（校歌の作詞者トム・トラボルタ・ヒデの息子）
生徒数	493名（男子248名、女子245名）
所在地	大洋町

沿革：大正10年パシフィックスクール開校（このころは学校というより教会を兼ねた外人用の勉強場所といった感じ）。昭和23年パシフィックハイスクールとなる。



年間行事

9月	入学式
10~11月	PT戦、アメリカ合宿（本校で過ごす）
8月	パシフィックサマースクール
9月	夏休み（パシフィックHSには行事が少ないが、生徒のグループ単位で様々なイベントが行われている）



校舎内（ホール）

シアターと遊園地があり、パシフィックハイスクール生徒には学割が効くため、頻繁に利用されているようだ。

学食はキャフェテリア方式で、セットメニューにすればパンとシリアルとドリンクはおかわり自由である。

メニューの中にはＬＬサイズを遥かに凌駕する「ビックサイズ」もあり、アメリカンティスト溢れる一面を見せる。

特色・授業風景

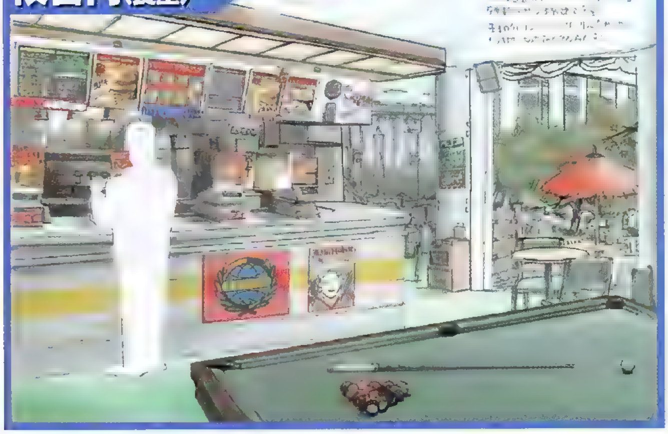
ごくごく普通のアメリカの授業風景。対話が多い授業なので、居眠りする生徒は少ない。先生もうるさくはない。

ただ、単位は厳しいのでテストは真面目には受ける。不良生徒もいなくはないが、学校ではおとなしく真面目だ。

基本的に、常識から外れたことさえしなければ、校内では何をやっても自由である。このへんのおおらかさが日本の高校にはない、パシフィックハイスクールならではの特徴と言えるだろう。

制服はもちろん無し。みんなが個性的な服を着て学園生活を送っている。

一応、卒業式などの公式の行事に着るワッペン着きブレザーは存在するが、普段は皆私服を着用する。



校舎内（食堂）

ただ一人、ファイティング牧師の異名を持つボーマン・デルカドのみが、一年中ブレザーを着用して登校している。

学校の近くには公園や遊園地が併設されていて、生徒たちのレクリエーションやリフレッシュ等に役立っている。

学校創設者や学園長など、経営陣には日本好きが揃っているのもポイント。このことによりハイスクール敷地内は和洋折衷な作りとなっており、何やら一種異様な雰囲気を作りだしている。

パシフィックハイスクール校歌

作詞　トム・トラボルタ・ヒデ

（一番）
遥か祖国を後にして
ここを極東学びの地
COME　ON　今日から
YOUたちは
COME　ON　今日から
僕らのフレンドさ
育て未来のプレジデント
育て未来のMVP
A~Ah~パシフィック
パシフィック　My母校
A~Ah~パシフィック
パシフィック　My母校

（二番）
太平洋を見下ろして
ここは亜細亜のパシフィック
LET'S　GO
今日からMEたちは
LET'S　GO
青春フリーダム
育て未来のミリオネアー
育て未来のパトリオット
O~Oh~パシフィック
パシフィック　My母校
O~Oh~パシフィック
パシフィック　My母校



女子冬服

上は校章付きブレザーに、下はタイトスカート。開放的な夏服方針とくらべて、フォーマルなイメージを強く打ちだしている冬服である。公式行事に着られることが多い。

男子冬服

何かの行事の時に正装として着用するのがこのブレザーである。靴は基本的に黒、または茶色の革靴。ボーマンは動きやすいようにスニーカーを履いているが、それもまた良し。

女子夏服

女子の夏服にも決まったものが無く、各個人の自由。生徒たちは派手過ぎないように地味にならないように、自分の魅力が引き立つような趣向をこらしている。

男子夏服

夏服は決まったものが無く、全くの自由とされている。生徒たちはそれぞれの個性に合わせて、好き勝手にコーディネートしている。この辺は本国アメリカと同じ様式だ。

ハイスクール制服

パシフィックハイスクール

何と！学園七不思議は文化の壁を越えて存在していた!?七不思議伝説は人間の遺伝子レベルで存在していたのか!?ってそこまで言うと世界洪水伝説なみにスケールのでかさを感じさせるが所詮は噂話、町内会レベルと思えば安心だ。

その1 別れのドライブインシアター!?



華やかなドライブインシアターに悲劇の呪いが!?

学校の裏手にあるドライブインシアターに恋人と行くと、なぜかそのカップルは別れるハメになる!?ドライブインシアターというと、某新声社の広告がスクリーンで流れている場所であるが…。やはり、あそこに時折映し出されている、某最強流の男の呪いなのであろうか？

その2 伝説のラッキースポット!?


絶叫マシンもあるジギーパーク。土日は生徒たちで賑わう。

学校の近くにある遊園地、ジギーパークで好きな人に告白して成功すると、そのカップルは卒業までうまくいくと言われている!?どこから生まれたジンクスかは知らないが、かなり強烈にパシフィックハイスクール生の中に浸透している噂である。

その3 独り身地獄の怪!?

入学して一年目のサマースクールの時に恋人を作らないと、卒業するまで結局独り身でいなければならないハメになる!?この噂を信じている生徒は、サマースクール最終日には血眼になって焦りまくるハメとなる。まあ、そのような状態に陥った時点でもうジンクス通りの運命なのだが…。

その4 幻のパシフィックブレザー!?


ブレザー姿もキマっているボーマン氏。

パシフィックハイスクールの制服であるブレザーを普通の日に学校に着ていくと、周りから「学校を辞めるのか？」と言われるハメになる（真面目なボーマンは毎日ブレザーを着て学校に通っているため、もう誰も彼にはそんなことは言わないようになっている）。

その5 ワンダー大和魂!?



PT戦で負けた時には、必ず「大和魂」という変な技を使われたと言い訳する生徒がでてくる。アメリカ人の理解を越えた謎の能力は、この学校に於いては一貫して「大和魂」で統一され、この中には「気合」や「火事場のクソ力」なる特殊能力も含まれているという。

その6 ゴーストパニック!? 死の講義室!?

パシフィックハイスクール校内の大講義室には、夜中に第2次大戦の戦没者の霊が大量に出るという噂がある!?なぜアメリカ人の亡霊が日本のパシフィックハイスクールに出るのかは謎だが、一説ではハロウィンパーティで使われた幽霊の仮装装束がおいてあっただけという話も…。


パシフィック本校舎前。隣に問題の大講義室がある。

その7 ボーマンストイック伝説!?

ボーマンは女の子どころか、恋愛にも興味無いらしい!?（ホントか〜!?）物静かな人柄の割には何かと話題に上るボーマンだが、やっぱりこういった真面目一徹なキャラは、いろいろ噂を立てられて遊ばれやすいらしい。当の本人は全く気にしてないらしいが（それはそれで問題？）。





サマースクールムチムチ大作戦

情熱のサマースクール!

「サマースクール」とは、パシフィックハイスクールの夏休み中に開催される、避暑と実習をかねたお楽しみサマーイベントである。

蒸し暑い日本の夏を避けるために発足されたこのイベントは、毎年7月にパシフィックハイスクールが所有する避暑地(とある山中の湖のほとりにある)にて、12日間に渡って行われる。

「スクール」と名がついているものの、形式張ったところは全く無く、都会の喧騒を忘れて大自然の中でのびのびと生活してみようという、上流階級ならではのアメリカンティスト溢れたアバウトかつブルジョワ全開なイベントなのである。

サマースクールの一日は大まかに分けて「午前・午後」の二つに分けられる。

午前中は普段学校では出来ない野外実習などを行う。森の中でサバイバル技術を磨いたり植物採集をしたりするなど、自然密着型の実習が展開される。

午後からは完全に自由時間となっており、湖で泳いだりみんなでスポーツをしたりと、生徒の誰もが思い思いにバカンスをエンジョイしている。

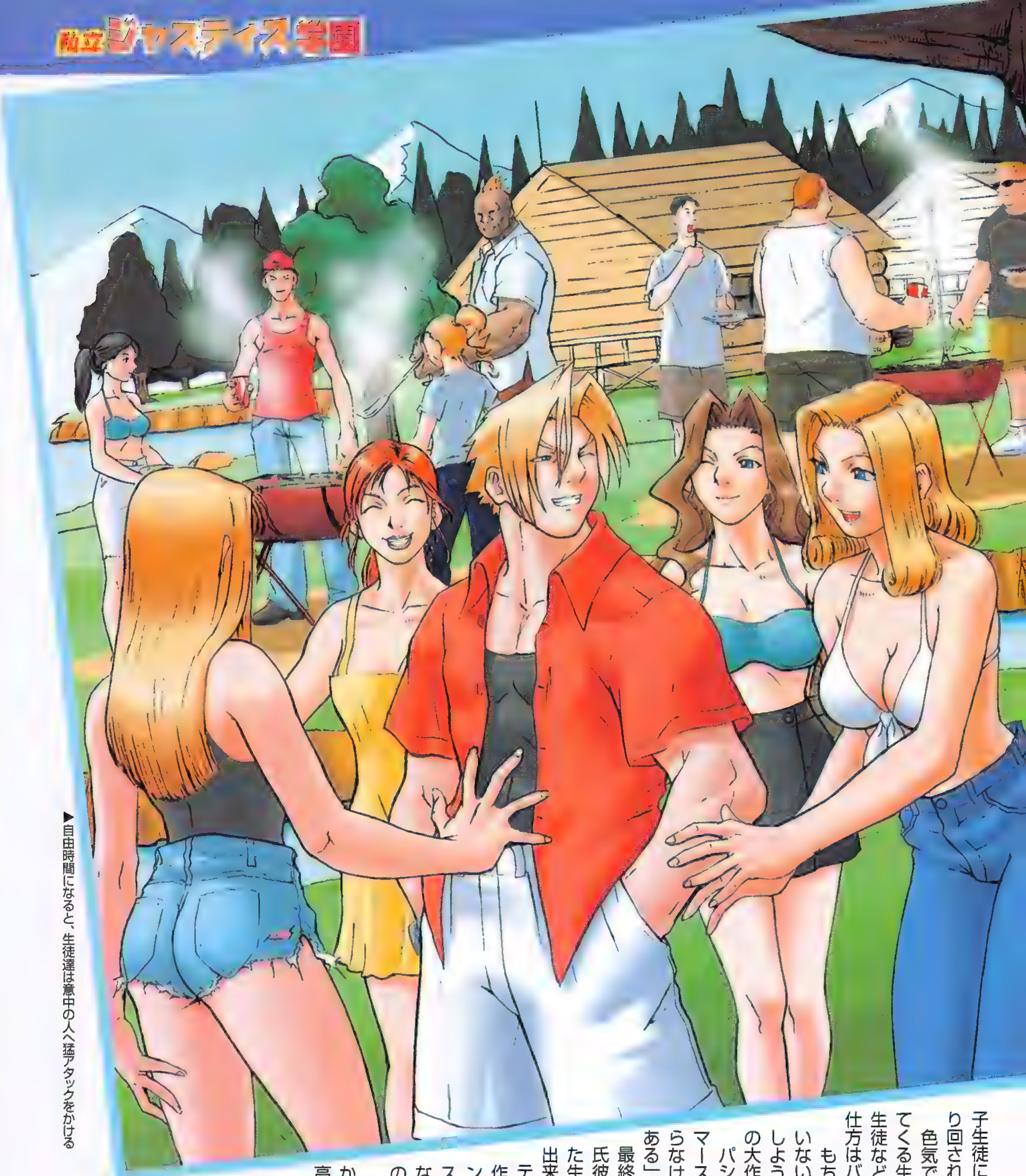
もっとも、サマースクールのほとんどの時間がこの自由時間に割り当てられており、日頃の鬱屈(開放的なパシフィックの生徒たちにそんな感情があるとは思われないが…)を忘れて、大自然の中で悠々自適にリフレッシュできるという訳だ。

サマースクール激闘編

夕方からはみんなで夕飯を作って食事。その後はグループ単位で会話を楽しんだりゲームに興じたり、ダンスパーティをしたりする。

んで、この時間からがサマースクールの見せ場、真の姿を現すのである!日が沈みゆくと共に、女子生徒がお目当ての男子生徒をモノにしようと、あらゆる手を使った作戦がそこかしこで展開されるのだ!

ロイのような人気生徒は、午後の自由時間に突入するやいなや、水着の女



▶自由時間になると、生徒達は意中の人へ猛アタックをかける

子生徒に囲まれ、あっちこっちと引きずり回されるハメとなる。

色気で迫る生徒、プレゼントを持ってくる生徒、自慢の手料理を披露する生徒など、女生徒たちのアプローチの仕方はバリエーション豊かである。

もちろん男子生徒達もだまっちゃいない。お目当ての女の子をモノにしようと、アメリカ青春映画顔負けの大作戦を展開する。

パシフィックハイスクールには「サマースクールの最中にステディを作らなければ、卒業するまで独り身である」という恐怖のジンクスもあり、最終日が近づくにつれ、必死に彼氏彼女を作ろうと奔走する、困った生徒たちを多数見受けることが出来る。

ティファニーはロイを狙って色々作戦を練っているのだが（プレゼント、とっておきの水着＆ドレスなど…）、ロイは凄い人気で、なかなか近づくことができないのだ。

実はティファニーの隠れ人気もかなりのもので、倍率は非常に高いものとなっている。ロイを影から見つめてもじもじしているティファニーの遥か後ろから、今にも攻めはじめようかとしている男子生徒の集団が目撃されているなど、なかなか予断を許さない状況となっているらしい（ティファニーファンの間では、ロイをフクロにする計画も持ち上がっているという…）。

STOUTHEARTED AMERICAN

豪腕アメリカン



外交官になるための修行と称し
父親から日本留学を命令され、し
パシフィックハイスクールに
その日本がどうしても好きになれず、むか
していたところへ、アメリカへ
帰国を見送りに、不穏な動きを見せ
「ジャスティス学園」の調査を父親から依頼され

STORY

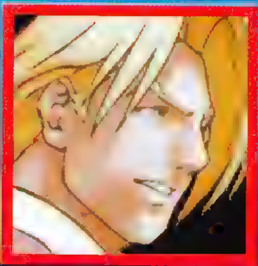
(-ROY BROMWELL- ロイ ブロムウェル) PROFILE

性別：男　生年月日：5月2日　血液型：B型
身長：181cm　体重：85kg
スリーサイズ：122・82・88　出身地（国籍）：アメリカ合衆国
家族構成：父親の別荘で一人暮らし（アメリカには両親と姉が2人いる）
好きなもの：おしゃれ、ブランド物　嫌いなもの：日本、日本人、卑怯なこと　特技：腕相撲（ボーマンとは良きライバル）
所属高校：パシフィックハイスクール　得意な科目：全て　苦手な科目：なし
所属クラブ：アメリカンフットボール部
アルバイト：お金持ちなのでしなくても十分

ROY BROMWELL


ロイ
ROY
CHARACTER
PACIFIC
パシフィック
ハイスクール

ALL ACTIONS OF ロイ



青春の肖像 グラフィックコレクション

パシフィックハイスクール

小ボタンカラー



大ボタンカラー



スタート+小ボタンカラー



スタート+大ボタンカラー



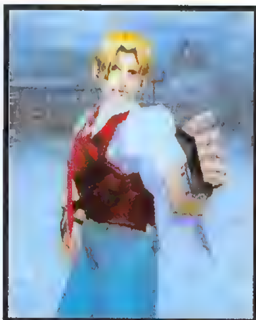
挑発(スタートボタン)



タイムオーバー



勝利ポーズ1



勝利ポーズ2



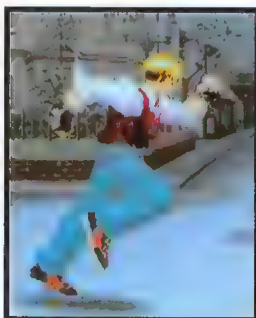
ぶっ飛び



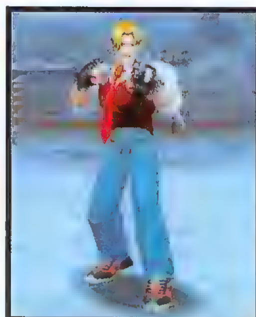
熱血受け身



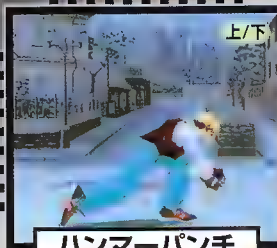
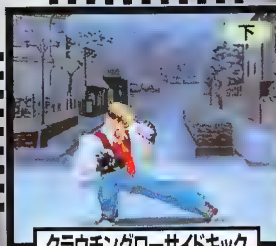
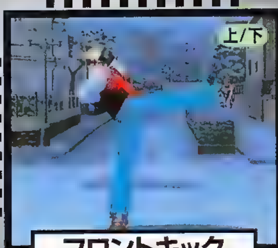
走り



正面



通常攻撃一覧

	立ち	しゃがみ	ジャンプ
小パンチ	 上/下 ジャブ	 下 クラウチングジャブ	 上 ジャンプストレート
大パンチ	 上/下 ロイストレート	 上/下 ハンマーパンチ	 上 ジャンピングレンジパンチ
小キック	 上/下 ローキック	 下 クラウチングローサイドキック	 上 ジャンピングフロントキック
大キック	 上/下 フロントキック	 下 ラウンドキック	 上 ジャンピングプッシュキック

上 下 上/下 は、それぞれガード方向を表します。なお、多段ヒット技に関しては1発目についてのみ表記となります。

通常技解説

攻撃の組み立ての基本となる通常技。まずは立ち技から見ていこう。

立ち状態での通常技の中で最も重要なものとして立ち小Kがある。発生とリーチに優れたこの技がヒットすれば、熱血コンボにつないで大ダメージを与えることができるからだ。立ち小パンチも捨てがたいが、リーチを考えると立ち小Kのほうが有効だ。また大攻撃では立ち大Pが使える。発生が早くスキも小さいこの技、立ち小Kからの熱血コンボに組み込もう。立ち大Kはリーチこそあるが、発生があまりに遅いのでイマイチだ。

一方、しゃがみ技ではしゃがみ大Kが有効だ。この技はリーチが長く、また➡+大Pや➘+大Pにつなぐこともできるので、立ち小Kが届かない間合いで多用していくといいだろう。しゃがみ小Pやしゃがみ小Kといった技は、連続技につなげられないのでそれほど有効ではない。

跳び込みに使うジャンプ技としては、判定が大きいジャンプ小Kとリーチに優れたジャンプ大Kがお薦めだ。ジャンプの昇りで前者を繰り出し、下り際に後者へつなげるといった連係で使っていくようにしよう。

パシフィックハイスクール

レバー入れ攻撃

根 ステップボディーブロー
➡+大Ⓟ



根 ロイアッパー
↘+大Ⓟ



根 ヘッドクラッシュ
⬅+大Ⓟ



根 フットブレイド
➡+大Ⓚ



根 バックキック
⬅+大Ⓚ



根 空中バックナックル
空中で➡+大Ⓟ



根 リバースフットブレイド
空中で➡+大Ⓚ



起き上がり攻撃

起き上がりストレート
起き上がり中ⓅorⓀ



起き上がり足払い
起き上がり中⬇+ⓅorⓀ



振り向き攻撃

振り向きストレート
後ろ向きでⓅ



振り向きキック
後ろ向きでⓀ



ダッシュ攻撃

タックル
走り中にⓅ



スライディング
走り中に小Ⓚ



飛び蹴り
走り中に大Ⓚ



通常連打攻撃

熱血連打
小Ⓟ、小Ⓟ、小Ⓟ



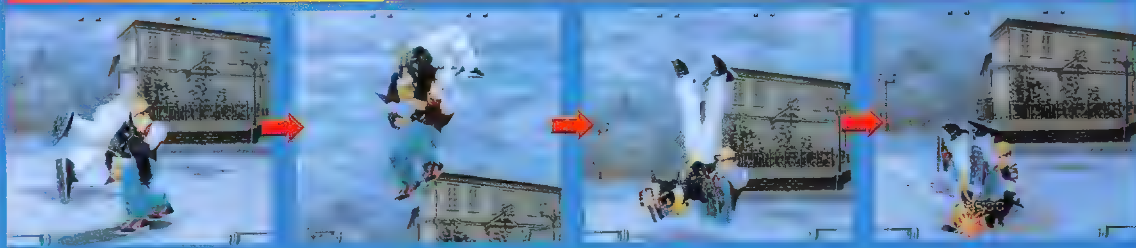
根 マークは根性カウンター使用可能技であることを表します。

投げ技

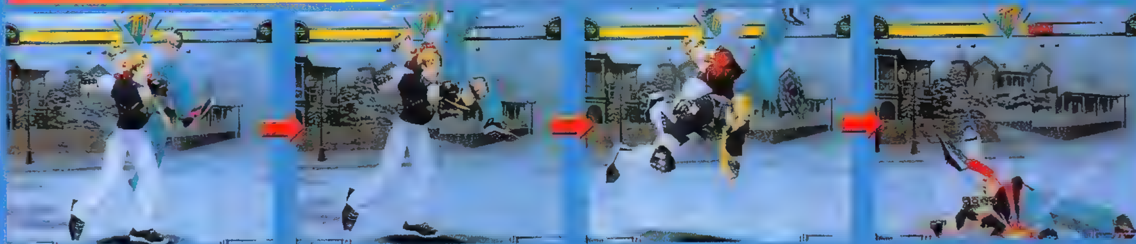
ストラングルスロー　接近して小Ⓟ+大Ⓟ



ジャンピングパイルドライバー　相手しゃがみ時に接近して⬇+小Ⓟ+大Ⓟ



フェイスクラッシャー　相手の背後で小Ⓟ+大Ⓟ



回転首狩り投げ　空中で接近して小Ⓟ+大Ⓟ



特殊入力技解説

ここではロイのレバー入れ技をメインに解説していこう。

まず最も頻繁に使用する➡+大P。この技はリーチが長く発生も早いほうなので、根性カウンター用の技として使うといいだろう。もちろん熱血コンボに組み込むことも可能だ。

ロイ唯一の中段攻撃である⬅+大P。ただし性能はさほど良くもないので、しゃがみ投げを狙ったほうがいい。

浮かせ技の↘+大Pは性能的にはオーソドックスなものといえるが、しゃがみ大Kからつなげられるといったメリットを持っているぞ。

➡+大Pと同じ発生速度の⬅+大K。後ろに下がる分、反撃されにくいこの技の使いどころは、根性カウンターがお薦め。➡+大Pで返せるかどうか不安な場合に使おう。

➡+大Kはリーチこそ長いが発生時間に難あり。➡+大Pがある以上、意識して使う必要はないハズだ。

ここには載っていないのだが、ジャンプ⬅+大Kも有効。相手を踏み台にしてバウンドするこの技、対応策を知らない相手には奇襲として使うことができる。位置さえ間違わなければ、めくりヒットさせることも可能だ。

パシフィックハイスクール

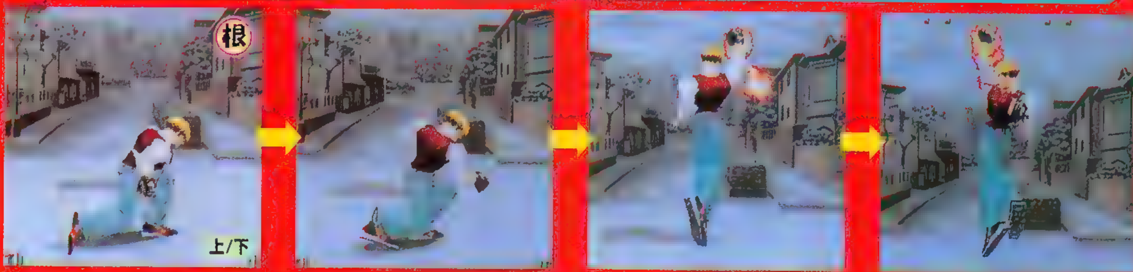
ダイナマイトストレート

➡⬇↘➡＋Ⓟ



ツイスターアッパー

➡⬇↘＋Ⓟ



タッチダウンウェーブ

⬇↙⬅＋Ⓟ

小パンチ



大パンチ



アメリカンストレート

空中で⬇↘➡＋Ⓟ

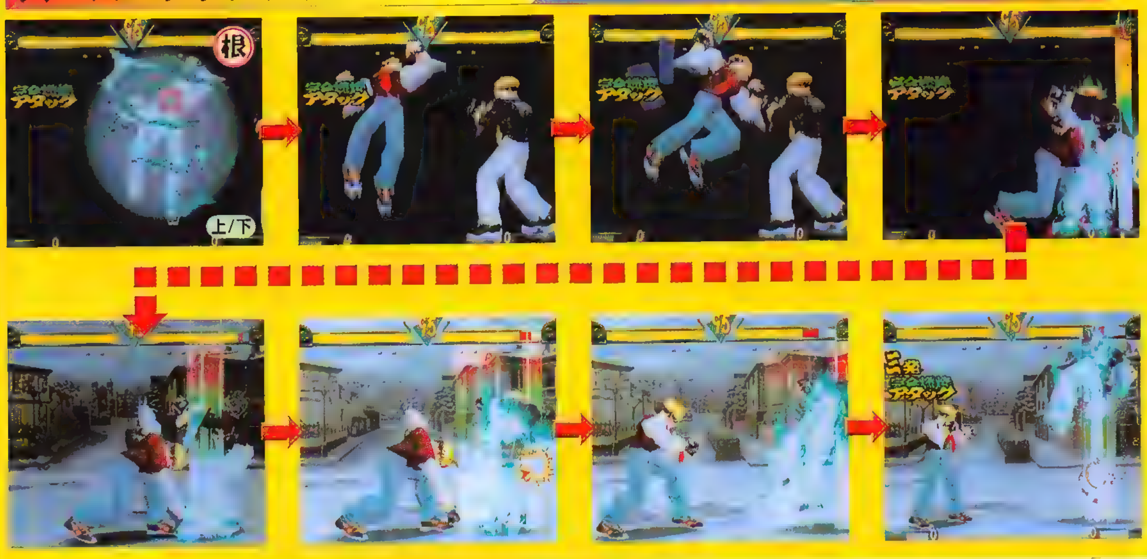


完全燃焼アタック

トリプルツイスター　↓↘→↓↘→＋Ⓟ連打



スーパータッチダウン　↓↙←↓↙←＋Ⓟ



ROY

必殺技・完全燃焼アタック解説

ロイには必殺技が4種類、完全燃焼アタックが2種類用意されている。

ダイナマイトストレートは、大のほうが威力とリーチに優れているが、かといって発生とスキに違いはないので、大で繰り出すことが鉄則だ。

いわゆる昇龍拳系の必殺技、ツイスターアッパー。しかし無敵時間があるわけではないので、対空としてではなく熱血コンボからの連続技に組み込むことが現実的だろう。もちろんこの場合は、前進＋3ヒットという特典がある大を使用することがベターだ。

地面に拳を叩きつけて衝撃波を発生させるタッチダウンウェーブ。ヒットすれば相手を浮かせることができるこの飛び道具、遠距離から牽制に使うならばレンジの長い小を、熱血コンボからの連続技に組み込むなら威力の高い大を使うようにしよう。

完全燃焼技のトリプルツイスターは、若干の無敵時間があるので、根性カウンターとして使っていくこともできる。ちなみに連打すれば最大13ヒットまでヒット数と威力を上げることが可能だ。

スーパータッチダウンは相手に出かかりを潰されやすいので、熱血コンボからの連続技用として使いたい。

日本の嫌いだここがベスト10!



ロイ ブロムウェル

ちっ…これだから日本人って奴は。ん?何だそのいぶかしそうな顔は?なぜそんなに日本を嫌うのかだと?ノオッ!アンビリーバボッ!貴様の目はフシアナか!? こんなにダメな要素がそろった国は他にないぞっ。嫌って当然だ!ワァーット?理由を知りたい? OKOK、懇切丁寧にレクチャーしてやろう!

No.1 なんでも小さい所が嫌だ!

家にしろ料理にしろ人にしろ、あまつさえ国自体小さいトコロが我慢ならん!やはり人として生まれたからにはすべてに於いてビッグに、ワイドに、そしてダイナミックでありたいものだ!

その点アメリカはいい!国も人も家も料理も、ハートもビッグだからな。

No.2 大和魂という言葉が嫌だ!

くだらぬ言葉でチキンハートにオブラートをかけ、弱いクセにつっぱるトコロが気に入らん。弱いなら弱いなりにわきまえて行動することだ。

No.3 外人に対して、言葉や様式を合わせようとする所が嫌だ!

より善いものを取り入れていこうという姿勢というよりも、無理して外国に様式や言葉を合わせようとする媚びた姿勢が嫌いだ。

自分の国の言葉や様式にもっと自信を持ったらどうだ?

No.4 すぐ外人に頼ろうとする所が嫌だ!

スポーツなどではなにかと外人選手に頼ろうとするところが気に入らん。まあ我々が優秀なのは分かるが、自分たちの力だけで戦おうとしない精神が嫌だ。

No.5 納豆が嫌いだ!

…理解不能だ。とにかく口に合わん。

No.6 日本人のジョークが嫌いだ!

これも理解不能だ。何かとシュールで、特に『ボケ・ツッコミ』のシステムが理解の範疇を越えている。

ウイットに富んだ、我々のアメリカンジョークを見習ってほしいものだ。

No.7 愛想笑いが嫌いだ!

なんでも笑って済まそうとする姿勢が気に入らん。ハッキリいって喜怒哀楽という言葉がなんの役にも立ってないぞ。

No.8 行列が嫌だ!

行列を見るとなんにでも並びたがる性質が嫌いだ。この国の人間は自分というものを持ってないのか?

No.9 教育レベルの低い所が嫌だ!

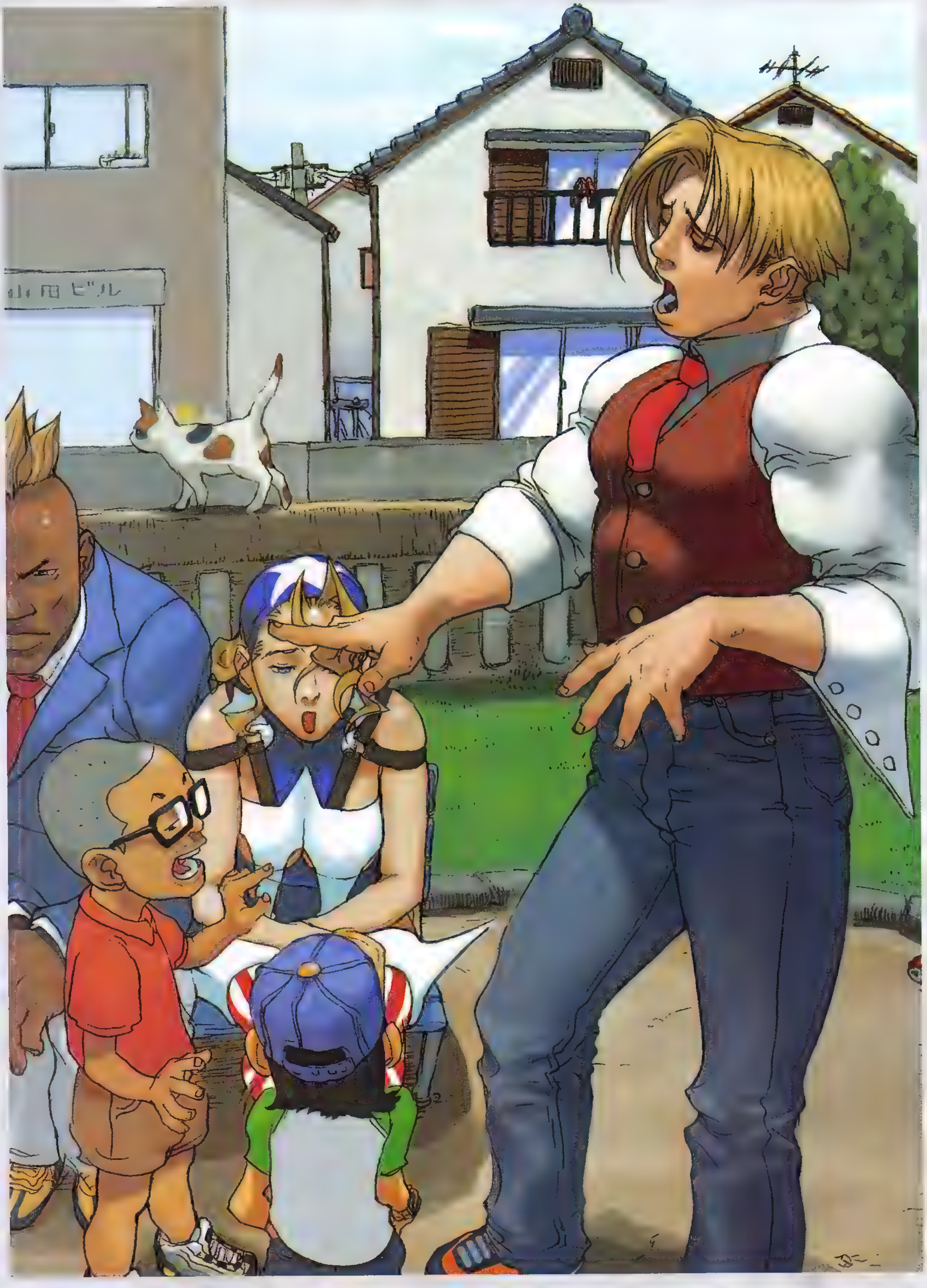
僕が幼少のころから英才教育を受けていることもあってか、この国の教育レベルは低く感じられる。特に、才能に合わせた飛び級システムがないところや、堕落した大学生活など、先進国では考えられないレベルの低さだ。

No.10 日の丸が嫌だ!

シンプルイズベストという言葉もあるが、シンプルイコール「単純」ではない!あの国旗の単純過ぎるデザインが気に入らん。それに、日の丸を見ると、ワールドウォーで負傷したグランドファーザーのことも思い出すのが辛いな。

以上だ。どうだ!?いかに日本がダメかわかっただろう!?いや、まあ少しは見るべきところもあるにはあるのだが…いかんせんダメな所が目立ち過ぎる!世界の一員として生きるからには、もう少しポジティブかつグローバルな視野で物事にのぞんで欲しいぞ!

日本のここが嫌いだベスト10!



FLAMBOYANT CHEERLEADER

セクシーチアリーダー



ィス学園」の
くれたらと
ことにした。

STORY

(-TIFFANY LORDS-ティファニー ロース)PROFILE

性別：女　生年月日：12月23日　血液型：B型　身長：164cm　体重：??kg
スリーサイズ：93・56・86　出身地(国籍)：アメリカ合衆国
家族構成：パシフィックHSの寮で一人暮らし(お金持ちなので一人一室、冷暖房完備食事付きの豪華な寮なのだ)
好きなもの：ロイ、踊ること、家族、アイスクリーム　嫌いなもの：納豆
特技：豪快愛情表現(←これは特技とは言わないかも…)
所属高校：パシフィックハイスクール
得意な科目：体育、音楽　苦手な科目：日本語
所属クラブ：チアリーダー部
アルバイト：やっぱりお金持ちなのでしなくてOK

TIFFANY LORDS

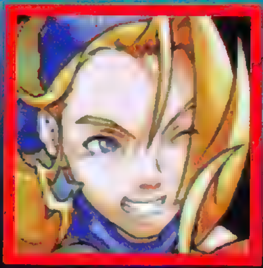
ティファニー

TIFFANY

CHARACTER

自他共に認める美貌が誇り。陽気で
派手好きな、根アカ（根バカ）の
アメリカンファンキーギャル。
目下の趣味は恋愛や
ファッションで、週末には
ディスコ通いを欠かさない。
遊ぶことに夢中で
自分の未来のことは
てんで頭に無い。
派手好きな反面、
アメリカにいる
親へ電話やプレゼントを
欠かさない、寂しがりやで
かわいい一面も持つ。
ロイとは日本に留学する前も
同じ学校に通っていて、
その頃から恋い焦がれていた。
なかなか自分に
振り向こうとしないロイに
苛立ちを覚えている。





ALL ACTIONS OF

ティファニー

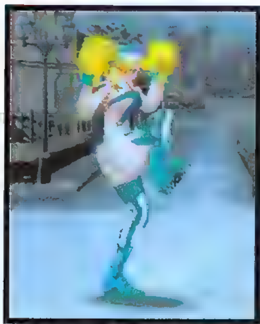
青春の肖像 グラフィックコレクション

パシフィックハイスクール

小ボタンカラー



大ボタンカラー



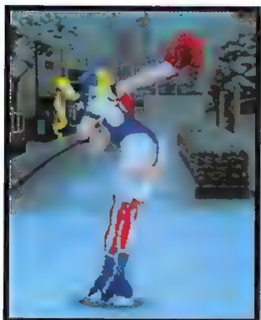
スタート+小ボタンカラー



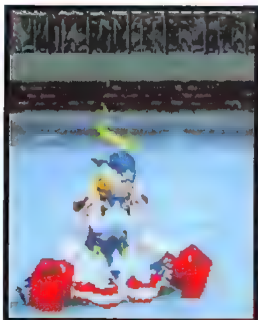
スタート+大ボタンカラー



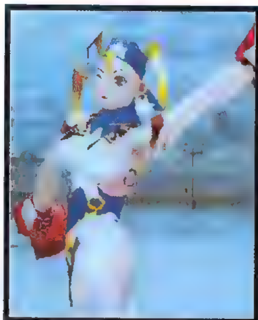
挑発(スタートボタン)



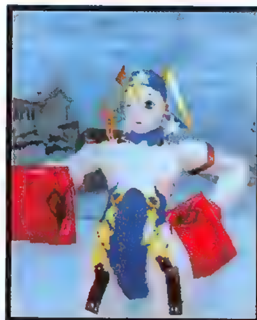
タイムオーバー



勝利ポーズ1



勝利ポーズ2



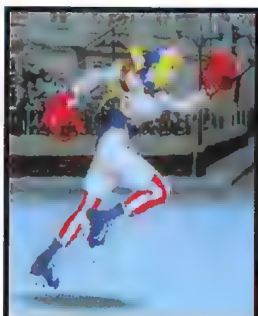
ぶっ飛び



熱血受け身



走り



正面



通常攻撃一覧



	立ち	しゃがみ	ジャンプ
小パンチ	ストレート（上/下）	クラウチングジャブ（下）	ジャンプストレート（上）
大パンチ	ステップフック（上/下）	ハンマーパンチ（上/下）	ジャンピングレンジストレート（上）
小キック	ローキック（上/下）	クラウチングローサイドキック（下）	ジャンピングフットキック（上）
大キック	ミドルキック（上/下）	ラウンドキック（下）	ジャンピングサイドキック（上）

上　下　上/下　は、それぞれガード方向を表します。なお、多段ヒット技に関しては1発目についてのみ表記となります。

通常技解説

ティファニーの攻撃の起点となるのは、ローキック。つまり立ち小Kである。これは立ち小Kが地上技の中で最も攻撃発生が早く、牽制攻撃として最適であると同時に、さまざまな連続技に派生することができるからだ。事実、ほとんどのローキックキャラが(ジャスティス学園では、立ち小K攻撃がローキックタイプとトーキックタイプとに大別されている)、攻撃の初段として小キックを多用する。

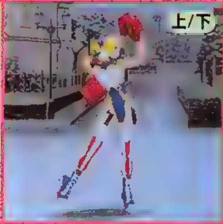
通常技で他に重要度の高い技が立ち大P。立ち大Pは前に踏み込んで攻撃するので、多少相手との距離が離れていても届く特長がある。コンボに大Pをはさむことで相手との距離を詰め、連続技が空振りする心配がなくなるのだ。

連続技といえば一つ注意したいのが、立ち小P×2→立ち大Pのコンボである。この連続技を出そうとすると、通常連打攻撃に化けてしまう場合があるのだ。そうなると、通常連打攻撃の3発目はキャンセルをかけることができないので、攻撃がそこで途切れてしまう。これを防ぐには、レバー入れ攻撃を使った、立ち小P→➡+小P→立ち大パンチにすると良い。

バシフィックハイスクール

レバー入れ攻撃

ショートアッパー
➡+小Ⓟ



根 ボディーストレート
➘+小Ⓟ



根 ターンアッパー
➘+大Ⓟ





根 シザーパンチ
➡+大Ⓟ



ティファニーストレート
⬅+大Ⓟ



巻き込みフック
⬋+大Ⓟ



根 バンザイキック
➡+大Ⓚ



根 ワンダーキック
➘+大Ⓚ



根 ヒール落とし
⬅+大Ⓚ



根 叩き付けストレート
空中で➡+大Ⓟ



根 ジャンプ斜め回し蹴り
空中で➡+大Ⓚ



起き上がり攻撃

起き上がりストレート
起き上がり中ⓅorⓀ



起き上がり足払い
起き上がり中⬇+ⓅorⓀ



振り向き攻撃

振り向きストレート
後ろ向きでⓅ



振り向きキック
後ろ向きでⓀ



ダッシュ攻撃

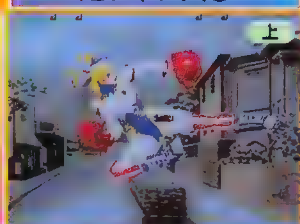
タックル
走り中にⓅ



スライディング
走り中に小Ⓚ



根 飛び蹴り
走り中に大Ⓚ



根 マークは根性カウンター使用可能技であることを表します。

投げ技

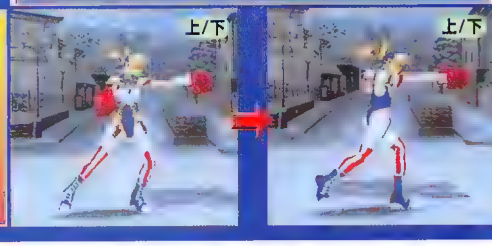
ストラングルスロー　接近して小Ⓟ+大Ⓟ



通常連打攻撃

小Ⓟ、小Ⓟ、小Ⓟ

熱血連打



マウントパンチ　相手しゃがみ時に接近して⬇+小Ⓟ+大Ⓟ



ジャーマンスープレックス　相手の背後で小Ⓟ+大Ⓟ



地獄車　空中で接近して小Ⓟ+大Ⓟ



特殊入力技解説

ティファニーを使ってとまどうことがあるとすれば、それはレバー入れ攻撃の多さからくるものだろう。ティファニーはなんと、地上技で9種、空中を合わせると11種類ものレバー入れ攻撃を持っている。このため、各技をしっかり把握しておかないと不用意に隙の大きい技を出してしまいかねない。

レバー入れ攻撃で使用頻度の高い技が、➡+小Pと⬅+大K。これは、ティファニーの基本連続技である、立ち小K→立ち小P→➡+小P→立ち大P→⬅+大K→エアバースト（完全燃焼アタック）で使っていくからだ。⬅+大Kは中段技で、連続技以外でも活用できる。

根性カウンターで使うことが多い技は、↘+小P。ヒットしたら立ち大P→⬅+大K→エアバーストの連続技を狙えるのが強みだ。↘+小Pは、相手のローキック間合いの外から出しても届く技なので、カウンターでなくとも使用する場面は多い。

↘+大Pと↘+大Kは浮かせ技で、↘+大Pはエアバーストを狙える普通の浮かせ技、↘+大Kは小浮かせ技となっている。

パシフィックハイスクール

グルービーナックル
↓↘→＋Ⓟため



グルービーパンチ
↓↙←＋Ⓟため



ビューティフルスピン
→↓↘＋Ⓚ



エキサイティングキック
↓↙←＋Ⓚ



空中エキサイティングキック
空中で↓↙←＋Ⓚ



スタンプキック
空中で↓＋Ⓚ(3回まで可能)



完全燃焼アタック

ワンダフルキック　↓↘→↓↘→＋Ⓚ



エアバースト　↓↙←↓↙←＋Ⓟ連打



必殺技・完全燃焼アタック解説

ティファニーは、必殺技への依存度がそれほど高くない。使うとしても、熱血コンボの最後にキャンセルをかけて連続技にするぐらいだ。

ビューティフルスピンは、基本的に大で出す。大のほうが攻撃を当てやすく、その上7HIT技なので根性ゲージが大幅に上昇する利点がある。ガードされて反撃を受けそうな状況でも、落下中に空中エキサイティングキックを使って、相手との距離を離して着地できることも覚えておこう。

グルービーパンチは、最大まで溜めることでガード不能技になるが、ほとんどの場合、溜めずに使用する。根性カウンターで返されると反撃確定なので、連続技に組み込んで使うこと。

グルービーナックルはキャンセルで出すことができない（根性カウンターは可）。そのかわり、ヒット後に通常技につないで連続技を狙える。この技も溜めが可能で、ボタンを押し続けると相手に接近して攻撃する。

完全燃焼アタックのエアバーストは、ヒット中に連打することで追加攻撃を加えられるが、相手に受け身を取られると確定しないばかりか反撃されてしまうこともある。注意しよう。

おでかけティファニーの



ローズ家のお嬢様

ここは、日本の某高級住宅街にあるローズさんのお家。自慢の一人娘であるティファニーちゃんが、なにやらおでかけの準備をしているようですよ。

おやおや?いそいそとおめかしして どこにいくのでしょう?ウキウキ気分で身支度を整えてるティファニーちゃん、とっても嬉しそう♡

彼女のお気に入りのアンダーウェアは、シルクのTバック。形はともかくとして、特にシルクを好むところはとっても女の子らしいですネ。

ガーダーベルトもホワイトで統一。清純派のティファニーちゃんに白はよくお似合いです。…ンだぁオラ清純派がTバックなのかよコラァ!というツッコミは夢の彼方へ追いやって、彼女の動向をこっそり追ってみましょう。

ティファニーちゃんはどうやらディスコに遊びにでかけるみたいですね。彼女のお気に入りのナンバーはユーロとテクノをミックスした、ユーログルーヴ系。

渋谷のハコに出入りしていた時には、ハードグルーヴの鬼将軍と呼ばれていたとかいないとか♡最近はお台場方面が彼女のオキニなんですよネッ。

ティファニーちゃんの一番チャーミングなポイントは、ラヴリーでスウィーティーなヘアースタイル。この髪型を作るのに使うカーラーの数は、何と20本!まあびっくり!!お手入れはともかくとして、毎朝整えるのがとっても大変じゃないかしら?

毎晩セットをするのに30分以上かかるんですってね。そんな時間があるなら漢字の書き取りでもしなはれという的確なツッコミは、虹の彼方にサ・ヨ・ナ・ラ♡

ティファニーのお気に入り

ティファニーちゃんのお部屋には、大きな3面鏡があるのよ。彼女の全体をくまなく映し出せるほどに大きい鏡なのよね〜。出かける前は、必ずこの鏡の前でにらめっこをして、全身をくまなくチェックするの。やっぱり、乙女たるもの自分の納得のいくスタイルで表を歩きたいですものね。

そうそう、ティファニーちゃんの最近のお気に入りを教えちゃうわね。アクセサリー系は、星形の3連イヤリングが彼女の最近のヒット作。

遊びにいく時や学校にいくとき、ここ一番でビシッと決めてやるぜダラッシャア!と、気合を入れたい時には、かならず星形のイヤリングを着用してるみたいね。

淡いベビーピンクの口紅は、彼女のお気に入りにして、とっても大切な宝物。それもそのはず、それってばロイが誕生日にティファニーに送ったものなのよね。あの時のティファニーのはしゃぎようったら…弱P→➡弱P→強P↓⬅強K→エアバーストって感じで喜びまくりの大暴れってか。

ティファニーちゃんたら、ロイと会う時には、わざときわどい服を選んで、彼の気を引こうとしているのよ。それを見て照れるロイの顔が可愛いんだって。くすくすっ♡

んっ?どうやらティファニーちゃんのお出かけ支度が整ったみたい。ワァオ!今日もバッチリ決まってる〜!キメキメのノリノリで、オルタナティヴでニュークリアな魅力グンバツよお!

彼女のお出かけ前の習慣は、枕元に置いてあるテディベアへの熱いチッス。この人形、いつも抱いて寝てるのよね。

さて、今日もティファニーちゃんの溢(あふ)るる魅力で、殿方たちをナックダウンよ!頑張って、ティファニーちゃん!っていうか、手のグローブで大抵の野郎は物理的に一発でノックダウンなんですわ。これが。



ティファニーのお・で・か・け♥

FIGHTING CLERGYMAN

ファイティング牧師



STORY

(-BOMAN DELGADO-ボーマン デルガド) PROFILE

性別：男　生年月日：7月30日　血液型：A型
身長：200cm　体重：101kg
スリーサイズ：138・90・95　出身地（国籍）：アメリカ合衆国
家族構成：パシフィックHSの寮で一人暮らし（特に大金持ちでもないので四人部屋）
好きなもの：お祈り　嫌いなもの：暴力　特技：料理
所属高校：パシフィックハイスクール
得意な科目：神学、哲学　苦手な科目：数学、理科
所属クラブ：合唱部
アルバイト：日曜日は教会で神父さんの手伝いをしている（ノーギャラだけど）

BOMAN DELGADO

ボーマン BOMAN



CHARACTER

品行方正で大人びた性格。温厚。
敬虔なクリ[illegible]日曜日のミサは欠かしたことがない。
[illegible]っぷしが強いのを承知しているので、
[illegible]ないよう、常に自分を戒めている。
[illegible]はならない格闘を終えたあとは、
神に許しを請うことで
自分を納得させている。
思った通りの闘いができると、
胸のペンダントを握りしめ、
神に感謝することを怠らない。

PACIFIC

パシフィック ハイスクール

ALL ACTIONS OF ボーマン



青春の肖像 グラフィックコレクション

パシフィックハイスクール

小ボタンカラー



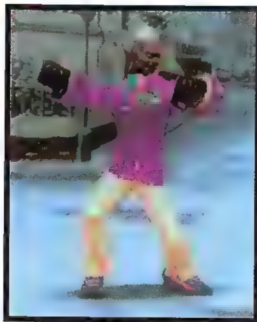
大ボタンカラー



スタート+小ボタンカラー



スタート+大ボタンカラー



挑発(スタートボタン)



タイムオーバー



勝利ポーズ1



勝利ポーズ2



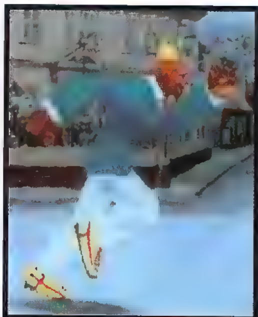
ぶっ飛び



熱血受け身



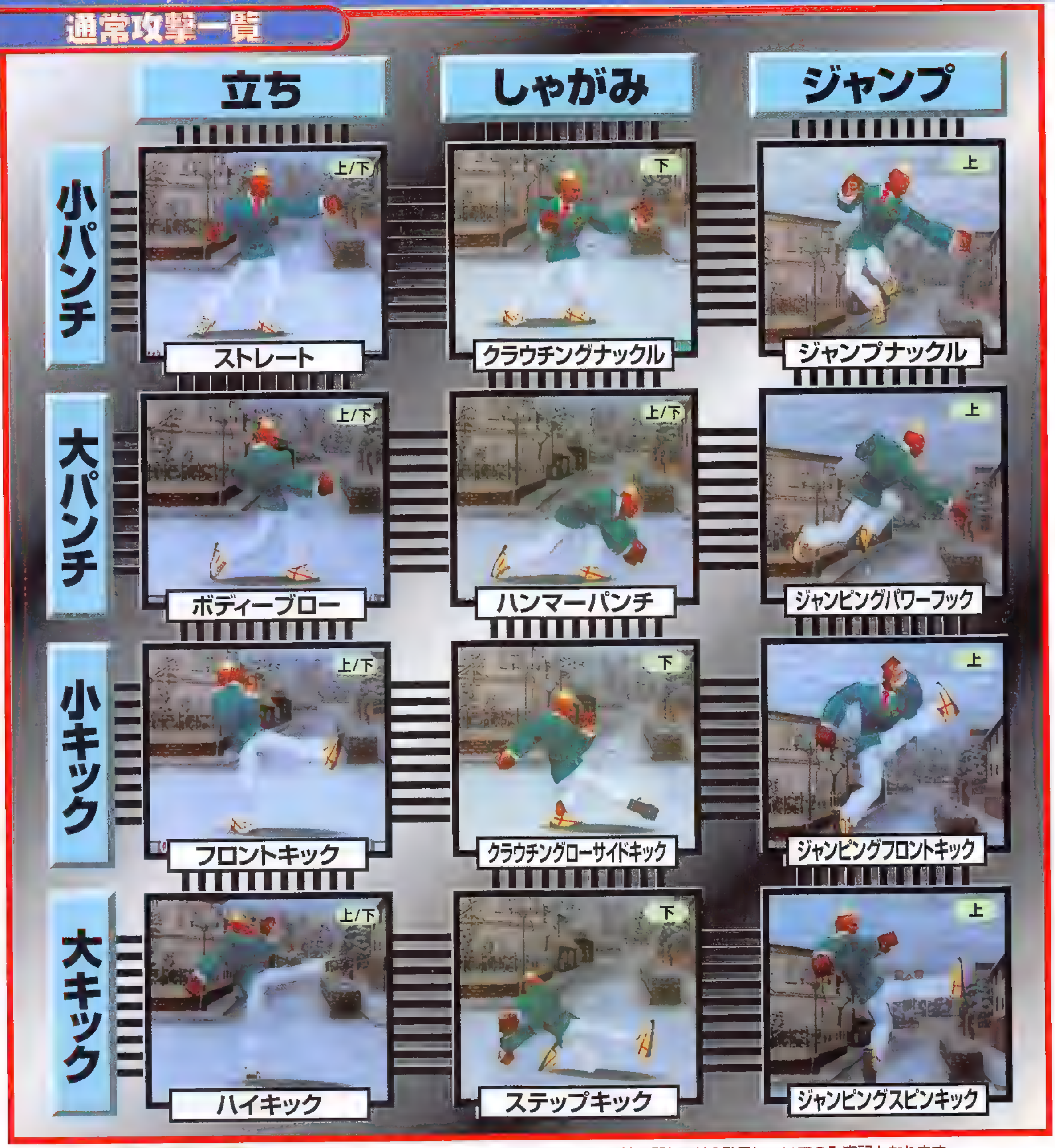
走り



正面



通常攻撃一覧



上　下　上/下 は、それぞれガード方向を表します。なお、多段ヒット技に関しては1発目についてのみ表記となります。

通常技解説

ボーマンが主に使う通常攻撃はほぼ決まっている。立ち小P・立ち大P・しゃがみ大Kの3つがそれだ。他の通常技は、あまり使い勝手のいい技ではないので、一通りの動きをマスターできてから覚えていけばいい。

立ち小Pは、ボーマンの持つ技の中でもトップクラスのスピードを誇っているのが強み。相手の足払いの前には無力だが、立ち小Kの使いにくさを考えてしまうと使わざるを得ない。

立ち大Pは、相手の根性カウンターに対抗する技として、また、連続技用に使われる。立ち小Pと同じく、出が早いのが使いやすい理由だ。

しゃがみ大Kはリーチが長い上に下段、さらにヒットさせた相手を転ばせない(つまり連続技が狙える)点が非常に強力で、ボーマンを使う上でなくてはならない存在の技である。多用していけば上達も早いだろう。

熱血コンボの組み立てとしては、立ち小P(たまにしゃがみ小K)を起点とし、1~2発出した後に、下段のしゃがみ大Kか、次に触れる→+大Kを使いキャンセルで必殺技を出す、という流れが基本。ここに立ち大Pを加えれば問題なくボーマンを扱っていけよう。

パシフィックハイスクール

レバー入れ攻撃

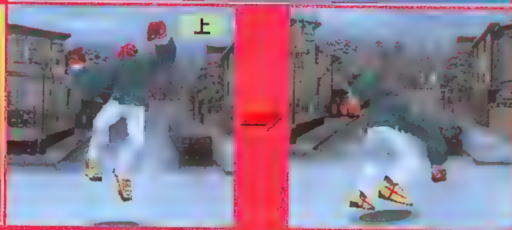
根 ショートアッパー　↘+小Ⓟ



根 ボーマンストレート　➡+大Ⓟ



根 ヘッドブレイカー　⬅+大Ⓟ



根 ボーマンアッパー　↘+大Ⓟ



根 天頂割り　➡+大Ⓚ



根 ロングゲストキック　↘+大Ⓚ



根 空中ストレート　空中で➡+大Ⓟ



起き上がり攻撃

起き上がりストレート　起き上がり中ⓅorⓀ



起き上がり突き蹴り　起き上がり中⬇+ⓅorⓀ



振り向き攻撃

振り向きストレート　後ろ向きでⓅ



振り向きキック　後ろ向きでⓀ



ダッシュ攻撃

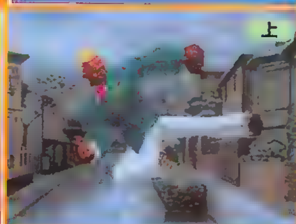
タックル　走り中にⓅ



スライディング　走り中に小Ⓚ



飛び蹴り　走り中に大Ⓚ



通常連打攻撃

熱血連打　小Ⓟ、小Ⓟ、小Ⓟ



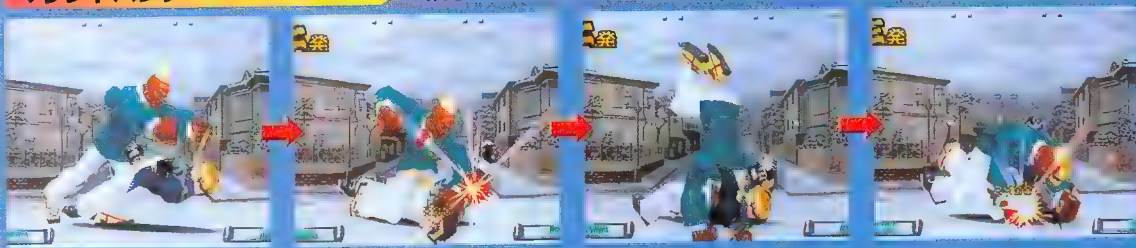
根 マークは根性カウンター使用可能技であることを表します。

投げ技

ジャンピングブリーカー　接近して小Ⓟ＋大Ⓟ



マウントパンチ　相手しゃがみ時に接近して↓＋小Ⓟ＋大Ⓟ



ジャーマンスープレックス　相手の背後で小Ⓟ＋大Ⓟ



回転首狩り投げ　空中で接近して小Ⓟ＋大Ⓟ



特殊入力技解説

レバー入れ技の中では、↘＋大Pと→＋大Kがとても重要な役割を担う。↘＋大Pは、相手を浮かせることができる、エアバースト始動技である。出るまでの早さも申し分ない。従って、根性カウンター用の技としても性能が良い。さらに、対根性カウンター用に使うことも考えられる。立ち大P→↘＋大P→必殺技、と連係させていけば、なかなか反撃されないはずだ。↘＋大Pで相手を浮かせた後は、とりあえず小P→小K→大K→ゴッドラリアットの連続技を決めていくといいだろう。

→＋大Kは、若干出るまでが遅いものの、中段攻撃であり、さらにキャンセルをかけることもできるので攻める上では欠かせない技である。小攻撃から(特に1発目からすぐに)直接→＋大Kを使ってもいいし、しゃがみ大Kからつなげていく手もいい。連続ヒットするので、下段→中段とガードを振りつつ大ダメージを期待できる。

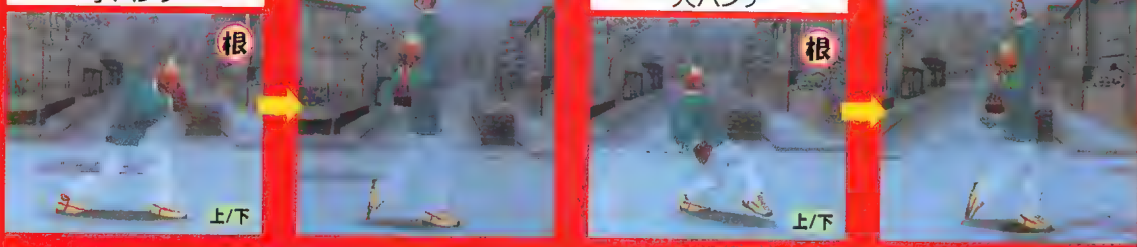
その他の技では↘＋小Pが立ち小Kから連続ヒットしたり、↘＋大Kが下段判定のダウンを奪える技であったりするのが強いか。←＋大Pは中段で空中判定になるが効果は低い。投げの威力はまあまあ。残りは他キャラを参照。

パシフィックハイスクール

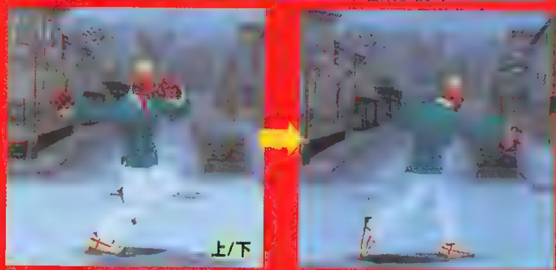
必殺技

ゴッドアッパー　⬇⬊➡＋Ⓟ

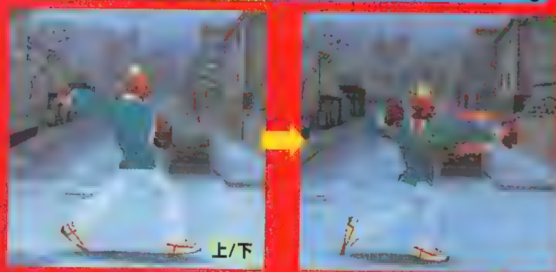
小パンチ　　大パンチ



ゴッドフック　ゴッドアッパー中に⬇⬊➡＋Ⓟ



ゴッドストレート　ゴッドフック中に⬇⬊➡＋Ⓟ



ゴッドストレート（単体）　➡⬊⬇⬋⬅＋Ⓟ



ゴッドラッシュ　➡⬇⬊＋Ⓟ

小パンチ　　大パンチ



ゴッドラリアット　空中で⬇⬋⬅＋Ⓟ



完全燃焼アタック

ヘブンズラッシュ　↓↘→↓↘→+Ⓟ



ヘブンズクロス　↓↙←↓↙←+Ⓟ



必殺技完全燃焼アタック解説

ゴッドアッパーは、同じコマンドを3回入力することで、連続で3回攻撃を出してくれる。途中で止めることもできるので、相手にガードされたときには、1発目で追加しないで止めたり、根性カウンター対策として2発目まで出してみたり、といった判断が要求される。技を出すごとに反撃されやすくなる（スキが大きくなる）点には注意。

ちなみに、大で出すといったん後退する（上半身無敵）。研究次第では根性カウンター用としても使用できる。

ゴッドラッシュは出が早いので、対根性カウンター用の技として小で使うと効果が大きい。要所で使えば強力だが、多用はしないこと。

ゴッドラリアットはエアバースト用と割りきってしまうか、上昇中に技を出して対空っぽく使うといい。

次は完全燃焼アタックの紹介だ。

ヘブンズラッシュは出始めに無敵時間があるため、コマンドが難しいものの、根性カウンター用の技に使える。威力は問題ないのだが、空中の相手に対しては非力な点がやや痛い。

ヘブンズクロスは、エアバーストを決めた後に、動こうとする相手に対して迎撃していく使用法が強烈だ。



ボーマンの日曜日

主よ、ありがとうございます、そしておはようございます。今週も平穏無事に、すがすがしい日曜日をむかえることができました。

とりあえず感謝の念にかえて、早朝スクワット8百回3セットを敢行（かんこう）します。フンッフンッフンッ（中略）フンッッ！8百ッ！ゼハ～ゼハ～。

やはり朝食の前のトレーニングはいいものです。こんなに快適な時間をお与えになって頂いたことに感謝を。

…っといけない、早く朝食をとって、ミサへと向かわねばなりませんね。さあ、教会へと出かけましょう。

異国の地にあっても、日曜日のミサは欠かせません。感謝の心と敬虔の念を常に忘れずに…神はいつも万民を見ていらっしゃるのですから。

私が住んでいるパシフィックドミトリーから、最寄りの教会まで歩いて15分。今日は天気もいいことですし、ゆっくり歩いていくことにします。

…おや？おばあさんが大きな荷物を抱えて横断歩道を渡ろうとしているではありませんか。あの荷物は老体にはこたえるはずです。不肖このボーマンが手助けをば…おばあさん、お荷物をお持ちしましょう、いえいえ、遠慮はいりません。さあどうぞ…うっ、意外にこの風呂敷は重いですね…何？パワーブ○クが8つ入ってる？そりゃ重いはずです。

そうだ、おばあさんはどちらにいかれるので？…は？ニカラグアまで行商ですか？うーむ、それは困りました。目的地まで荷物を運んでやりたいのは山々ですが、よりによってニカラグアとはしょうがない。かわりといっては何ですが、最寄りの駅までお送りしましょう。

慈悲の拳

…ふう、微力ながら人助けができました。おばあさんも喜んでくれたことですし、この心の充実感たるや何物にもかえがたい。主よ、巡り合わせに感謝します。

ん？一人の学徒が数名のストリートボーイズに取り囲まれているではないですか。何やら雲行きが怪しいようですね…君たち、こんな所で何の集会を開いているのですか？は？誰だテメエ？ですか？私はパシフィックハイスクール・スチューデント、ボーマンです。それより、あなた方は一体何を…は？カツアゲ？なんですかそれは？新しいジャンクフードですか？いや、邪魔をするなといわれても…オウッ!?いきなり殴りかかってくるとは何事ですか!?暴力からは何も生み出しません、落ち着くのです君たち、心無き拳を振るえば、きっと貴方と貴方の親しい人々に災いが降りかかります…。むむっ、残念です、私の言葉に耳を傾けてはくれませんか…しょうがない、主よ、お許し下さい！私のコブシで想いを伝えます！

（1分後）

…フゥ、少しやりすぎたようです。子羊たちを相手にして、ちょっぴり本気を出してしまいました。彼らに神の御加護がありますように…おや!?いつの間にか私のまわりが取り囲まれているではありませんか。なるほど、先程教義を施した、ストリートボーイズの仲間たちですね。どうやら、彼らにも神の慈悲を分け与えねばならないようです…。しかし、ちと数が多いようですね。ざっと数えて10数人…ふむ、なるほど。困難が多いほど、神の御心が届いた時の喜びは格別です。さあ、かかってきたまえ！裁きの時間です！

（2分後）

意外とあっけなかったですね。これで、彼らにも人の痛みを労る心が宿ればいいのですが。

今日は実にいい汗をかきました。神のおぼしめしに格別の感謝を。

こうして、ボーマンの日曜日は暮れていくのです。そーいやミサはどーしたんだ？

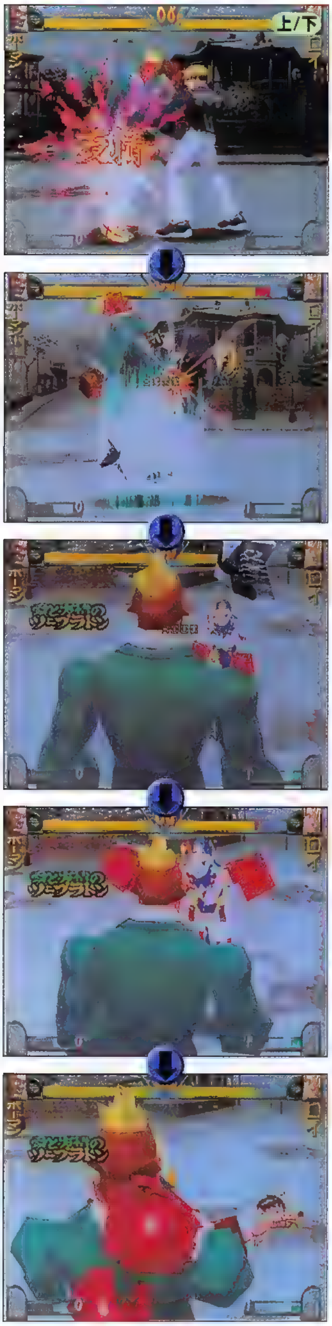


ボーマンのビューティフルサンデー

with ティファニー

ラブ&ピース

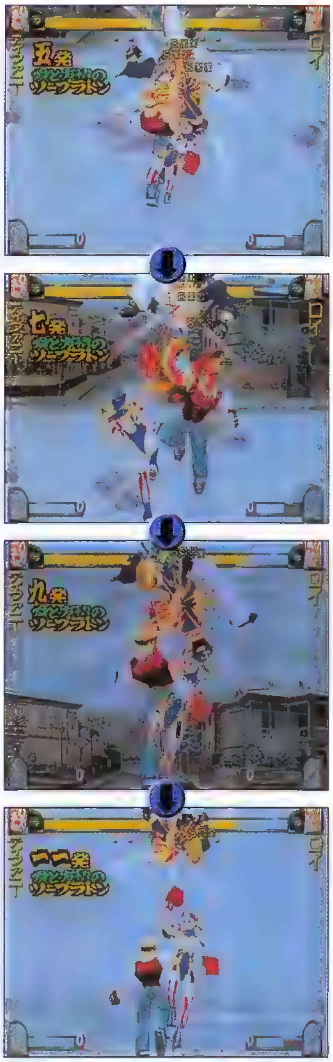
ボタン縦押し



愛と友情のツープラトン with ロイ

Wライジングトルネード

ボタン縦押し





ツイスターアッパーをふたり同時に繰り出して、相手を天高く打ち上げるWライジングトルネード。

この技には、攻撃判定の発生が遅く、ガードされると立ち小キックなどの出の早い技で反撃されるといった欠点がある。また威力も並といったところだが、これは連打である程度引き上げることが可能だ（ヒット数は変化しない）。

愛と友情のツープラトン with ボーマン

Wパワーバスター

ボタン縦押し



ボーマンのツープラトン、Wパワーバスターは、全キャラクターの中でも屈指の性能を誇っており、パートナーとしてボーマンを使えるのならぜひ使ってみてほしい。

出るまでが早く、威力もトップクラス。さらに、もしガードされてしまっても、反撃はまず無いと思っていい。見た目も爽快なので、多用することになるはず。

愛と友情のツープラトン



ティファニーのラブ&ピースは回復系のツープラトン攻撃だ。ヒットさせると体力ゲージが回復する。回復量は微妙にバラつきがあるが、最大で体力ゲージの7分の1程度。

他の回復系のキャラと同じように、最初の攻撃を当てないと技自体が発動しない。攻撃範囲が狭い点にも注意しよう。

外道高校

全国のワルが集まる

教育方針・制度

昔はりっぱな日本男児を育てるために勉学と武道の時間を半々の割合で行っていたが、現在は「人の道に外れない人間」を育成するための「精神を鍛える授業」に切り替えられている。

同校は工業地帯に隣接しており、一昔前までは生徒の質も良かったのだが工業地帯が廃れると共に入学者が減っていき、今では偏差値29・0という状態になっている。

クラブ活動

設立当時は多数のクラブが存在したが、学校名が変わってからは減少していき、今は相撲部、野球部など硬派なクラブが残っているだけである。

学校の方針として、スポーツよりも「武道」の方に重きが置かれている傾向にあり、軟派なクラブや陸上競技は育ちにくい環境にあるといえる。

その象徴とも言えるのが体育祭の代わりに毎年秋に開催される「道極祭」であり、内容は生徒全員が武道精神に乗っ取って、その腕っぷしを競い合うという熱い催しである。

行事

外道高校には他校には無い独特の行事が目白押しである。

入学と同時に行われる「男極祭」は、上級生が一週間に渡って下級生に外道高校の精神を叩き込むという地獄の祭。

定期的に行われる「試験」も筆記試験ではなく、男をどれだけ磨いたかを披露する試験となっている。

猛者による猛者のための修業、それが外道高校の行事である。

施設

大きな河川の河口にある工業地帯に同校は位置する。

学校の周りには容易に抜け出せないような高い塀に囲まれており、屋上に続く扉には太い鎖が幾重にも巻き付けられて錠がされている。

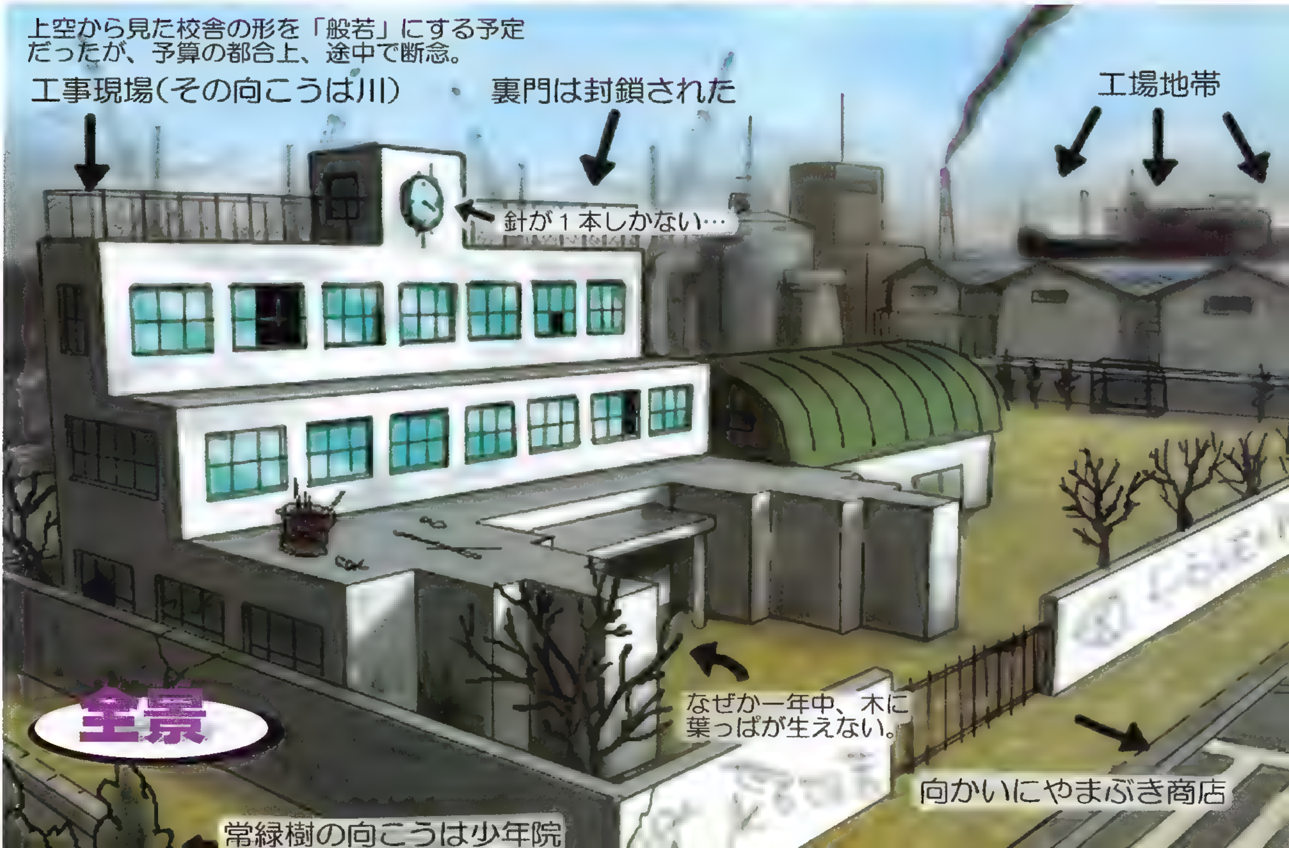
校舎がピラミッド型になっているのが特徴であり、学年が上がるほどフロアが狭くな

学校概要

校長名	極　竜也（きわめ　りゅうや）
生徒数	1年生320名、2年生160名、3年生80名、全生徒数　560名
所在地	網走（こうそう）1番地。最寄り駅　男道（おとこみち）

沿革：昭和9年、政府は今後の日本を考えていくうえでりっぱな「日本男児」というものを育てていくために主眼をおいた学校が必要と下し男の道を極める学校として当時「男道高校」（おとこみちこうこう）が創立されたが、生徒数の減少にともない生徒の質が低下していき、昭和50年「外道高校」に改名された。

全景



年間行事

4月4日	入学式
5~11日	新入生歓迎「男極祭」(だんこくさい)(上級生が一週間に渡って外道高校の精神を叩き込む)
5月5日	創立記念日
7月1~10日	前期試験(試験といっても筆記試験ではなく男をどれだけ磨いたのかを披露する試験である)
10~8月31日	夏休み
10月5~10日	道極祭(どうごくさい。いわゆる体育祭の事であるが、外道高校では様々な武道でその腕前を競い合う形式で行われる。
12月1~10日	後期試験(前期と同様に筆記試験はない)
2月1~10日	寒中合宿(精神修行の一環として毎年行われる)毎学年ごとに場所を変えて修学旅行も兼ねている。
3月	1日から試験に落ちてどこも入る所がなくなった生徒を募集開始している。

校舎内(運動部室)



校舎裏、少年院の方角に建つ、部室棟。その窓中に塞がれている、床の穴は一体……?

っているのが味わい深い。

当然、一年生のフロアが一番広く、三年生のフロアが一番狭い。この学校で3年まで進級できる者は、まさに選ばれし猛者と言えるだろう。

また、学校のすぐ隣には少年院があり、何か悪さをすれば速攻で送り込まれるという、気の利いた制度が確立しているのも見逃せない。

特色・授業風景

全国のワルたちが集まってくるので、授業中でも様々な方言が飛び交っている。当然、ケンカの時も地方色が出た戦いとなる。

授業中は完全に静かとは言えないまでも、チェーンを振り回して大暴れしたり、校内廊下をバイクで突っ走りつつ窓ガラスを割りまくる生徒が別にいるわけではない。

このような荒くれた学校に赴任してくるだけあって、先生たちはそれなりに猛者がそろっている。

下手に反抗すると返り討ちにあったりするので、授業中など先生の前では、とりあえずの平穏が保たれている。

教師たちの中には、不良更生に命を賭ける熱血教師が時々いたりする。学校近くの河川敷を、生徒たちを引き連れて夕日に向かって走る姿といった、失われた昭和のレアな風景を拝めることも稀にある。

学校のモットーは「仁義・忍耐」の二本柱。しかし現在の実質的な目標は「一人でも多く学校を卒業させる」となかなかシビアだ。

少し前までは校内は荒れ放題の無法地帯であったが、「風間醍醐」の入学により、現在は強固で筋の通った縦社会が築かれているのが、最近の目立った動きである。

(やまぶき商店)



昼時以外基本的にひまなので、毎日おばちゃんはのんびりと、雑誌など読みふけっている。

外道高校校歌

作詞 極 達也(きわめ りゅうや)

(一番)
男の進むべき道は
暗くて険しい外道の道なり
修羅の心で仁を貫き
羅刹の心で義を通す
ここは男の学ぶ道
外道高校ここにあり

(二番)
男が進むべき道は
遠くて険しい外道の道なり
鬼の心で正義を貫き
仏の心で悪を斬る
ここは心を鍛える道
外道高校ここにあり

(エッジ替え歌)
人を信じちゃいけねえぜ
だましだまされ外道な人生
非道な心で人落とし
悪道な心で人だます
ここは血獄の一丁目
外道高校いいところ

外道高校制服

この学校においては、基本的には制服はあって無いようなものである。夏に良く見られるスタイルが、このカッターシャツ+学生ズボン。柄や色はてんでバラバラだ。
最近は硬派な風潮が学園内に定着してきているので、光りモノのチャラチャラしたアクセサリーを付けている生徒は殆ど見られない。
男子高という前提なので、女子の制服がないのはもちろんなのだが、アキラは一体どうするのだろうか？まさか今後もタンクトップ+ツナギで通すのかな？



基本的には「学生服」なのだが、各自いろんな風に変形させているようだ。っていうかノリ的には学生服って言うよりもはや特服って感じだ。絞り上等、刺繍一発の世界である。
好き勝手にアレンジしていいとは言え、流石にタライ腹巻きを巻いているのは岩ぐらいなものであろう。
モデルになっている制服はワリと洒落てて格好良いので、是非とも某ゲ屋あたりで作ってほしいものである。

男子夏服

男子冬服

外道高校

外道と言えども人の子でさあ、義理人情もあれば噂もあらあ。そんなこんなで、外道高校内に存在する七不思議を集めてみた。不思議というより彼らの習性だったりキャラ特性だったりするのだが、そこはそれ、寛大な心で見守ってあげよう。

その1 クリーン校内の謎!?

何故か外道高校の校内では、酒、たばこ、シンナーといった不[illegible]ったチャラチャラした行為は「男を下げる」ことと見られている[illegible]

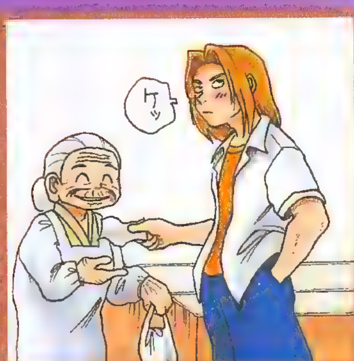
その2 男気ゆえ!? 実は平和だった!?

校内ではカツアゲやいじめといったものは見かけない(意外に男気の多いやつが多いのかも?)。不良ぞろいの外道学園だが、実際には陰湿や[illegible]いのだ。やはり、そういった行為も男の[illegible]ろうか?



その3 ハートフル外道

[illegible]な弱いらしく、この店ではきっちりとお金を払っている。おばあちゃんの前では生徒たちもおとなしくしているらしく、おばあちゃんは外道高校生たちを礼儀正しい生徒たちと思い込んでいる?



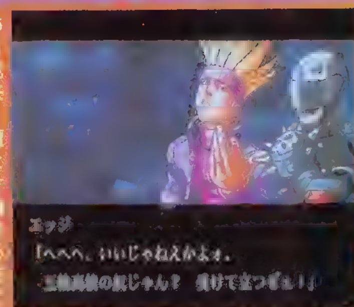
その4 外道が燃えるとき!?

[illegible]

その5 ライバルは見逃さない!?

ライバル関係にあ[illegible]私服を着ていても見分けることが出来る!?

町中でいきなり遭[illegible]しても、不思議と[illegible]嫌いがそろっている[illegible]小競り合いを起こしてしまうらしい。



五輪上等だコラァ！彼らの小さな胸の内は、そんな狂暴な思いで一杯♥

その6 外道は愛に飢えている!?

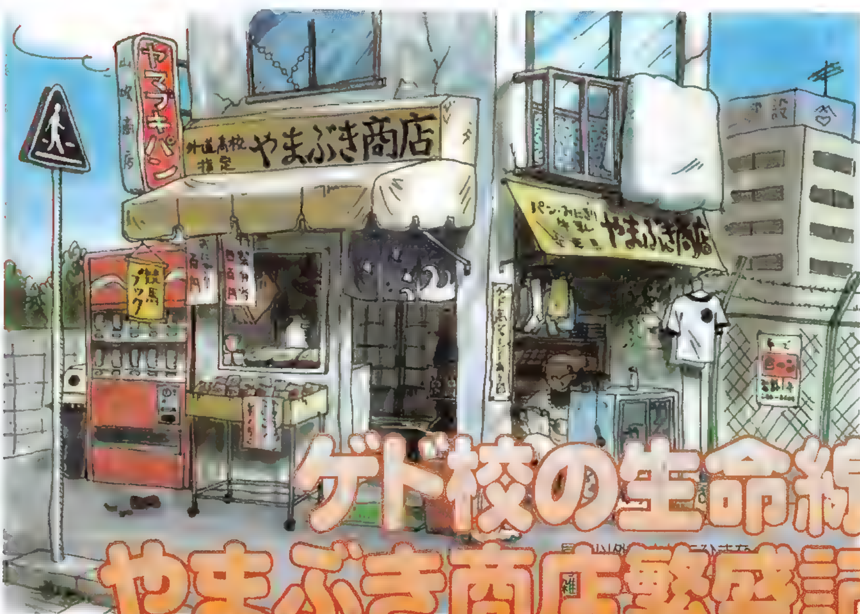
[illegible]には敏感。外道高校の生徒はみんな女に飢えているのだった。硬派を気取っていても、やはり年ごろの[illegible]立って歩きたいという、ささやかな野望を持っているのだ。[illegible]



その7 あの外道に愛校心が!?

どの生徒も、それでもやっぱり外道高校のことが好き。何だかんだ普段文句を言っているが、やはり母校は大切に思っているらしい。いつもは喧嘩や対立を繰[illegible]





ゲド校の生命線 やまぶき商店繁盛記

大正時代創業の老舗(ろうほ)

やまぶき商店とは、外道高校の前に位置する、小さな雑貨屋の名称である。

歴史は古く、外道高校が設立される前――大正時代から続いている、昔ながらの風体を持った雑貨屋なのである。

店自体は大きくないものの品ぞろえは豊富で、駄菓子から文房具まで子供が何時間いても飽きないくらい、いろんな物が揃っているのが特徴だ。

やまぶき商店は83歳の「きり」おばあちゃんがいつも店番をしている。おばあちゃんは外道高校の生徒たちをとても可愛がっており、実の孫のように笑顔でやさしく接している。外道高校のワルたちも、そんなおばあちゃんには素直にちゃんとお金を払って物を買っていくのである。

やまぶき商店一番人気は「焼きそばパン」で、12時前にはいつも息せききった1年生の子たちが買いに来て、すぐに売りきれてしまう。おばあちゃんはパシリの存在など知るわけもなく、おばあちゃんはその子たちはよっぽど焼きそばパンが好きなんだなと思っているのであった。

エッジ、アキラ…それぞれの利用法

いつも我先に焼きそばパンを買いに来るエッジを、おばあちゃんは「えいじちゃん」と呼んでいるが、エッジはこのおばあちゃんにだけは怒らない(他の人が「えいじ！」「やまだ！」と呼ぶと、ブチ切れて半殺しの目にあう)。

岩はいつもみんなのお昼が終わった頃に来て、店に残ったおにぎりを全て買っていってくれる。放課後なんかも店に立ち寄って、おばあちゃんの肩を揉んだり、荷物を運ぶのを手伝っていたりするのだ(岩はおばあちゃんっ子だったので、自分のおばあちゃんとダブっている)。アキラはおばあちゃんの前ではヘルメットを脱いで、本当の姿でおばあちゃんと兄のことについて話をしたりしていたりする。いつも気を張っているアキラも、おばあちゃんの前だけは素直に自分を出せるのであろう。

日が暮れる頃には店は閉店となり、おばあちゃんはまた次の日に並べるお弁当の準備にとりかかる。

やまぶき商店の一日は、外道高校と共に始まり、外道高校と共に終わるのであった。



潜入密着！ 外道高校24時

天下に名だたる猛者(もさ)の花園「外道高校」。日々、益荒男(ますらお)どもが血と汗にまみれて切磋琢磨(せっさたくま)を繰り返す、気合と根性の学舎(まなびや)である。

外道高校の朝は遅い。一年生は午前9時から、二年生は朝10時から、三年生は朝11時からと変則的になっている。一体なぜ?!



▲下校時間の下駄箱付近におけるトラブルは日常茶飯事。毎日のように暴行・乱闘事件がおこる

理由は簡単。学年間で対立があるため、登校時間を皆同じにすると、朝から事件が乱発してしまうのだ。よって、危険回避のため登校時間は学年によってずらしてあるのだ。

外道高校の教師は警察から派遣された保護官的な先生が多く、勉強を教えるというよりも、精神を鍛え直す（人の話を聞くとか、黒板の字をノートに写すとか、はっきり返事する）ことを重点に置いた授業が主である。授業の内容は小学校低学年から中学生にかけてのものをもう一度やりなおす程度のもので、特に外道高校ならではの特別カリキュラムが存在しているわけではない。

先生たちは全員格闘技を嗜んでいるので、授業中は静かなものである。おまけに学校の隣は少年院なので、授業中だけはめったなことでは騒ぎは起らないのが実情だ。

しかし体育の授業だけは問題が発生しやすい時間で、特に球技のサッカーや野球の最中には乱闘事件が起りやすい（時間帯としてはお腹がふくれた昼休み後の授業が多い。午前中は不良は元気が出ない）。

下校時間は基本的に皆同じ時間なので、一階にある下駄箱付近はいつも一触即発のぴりぴりとした空気が漂っている。この終鈴直後の時間が、外道高校で最も危険と言っていいだろう（あと昼飯前のやまぶき商店前）。

夕方五時になるころには、クラブをやる生徒の姿も消えて、校内に生徒は一人もいなくなる。

こうして数々の危機に見舞われつつ、外道高校の一日は暮れていくのである。

BLOODY KNIFE

血みどろナイフ



[illegible]になった、外道高校[illegible]
兄貴分の[illegible]の行方を
追うために、他の高校に聞き込みにいく。

STORY

(-やまだ えいじ-山田 栄二)PROFILE

性別：男　生年月日：4月1日　血液型：AB型
身長：173cm　体重：60kg
スリーサイズ：88・59・72　出身地（国籍）：日本
家族構成：両親と兄、姉（共に社会人）がいる。見事なまでのヤンキー一家。
好きなもの：アーミーナイフ　嫌いなもの：自分の本名、真面目に努力すること　特技：ナイフ投げ、凶器攻撃、口攻撃
所属高校：外道高校　得意な科目：なし　苦手な科目：数学を筆頭にほぼ全部
所属クラブ：不良はクラブに入りません
アルバイト：お金ほしさにいろいろバイトをするが
（いかがわしいレンタルビデオ屋、喫茶店など）、長続きしない。現在失業中。

EIJI YAMADA

エッジ EDGE



CHARACTER

性格は一言でいうと、卑怯でいい加減。
いったんキレると手がつけられないほど凶暴になる。
相手にどう思われようが、常に
アーミーナイフを持ってケンカに挑むところから、いつしか
「アーミーナイフのエッジ」が通称になった。
かっこいいと思われたい気持ちが人一倍強い
成り上がり者で、身だしなみには
神経をとがらせ、少しでも服装が乱れると、
襟や胸のところをつかんで服を直すくせがある。
自分の名前が嫌いで、本名で呼ぶと怒る。



ALL ACTIONS OF エッジ

青春の肖像 グラフィックコレクション

外道高校

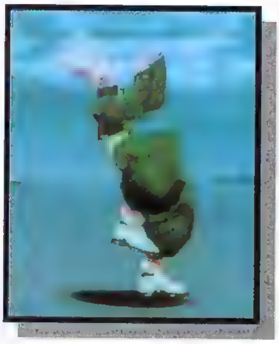
小ボタンカラー



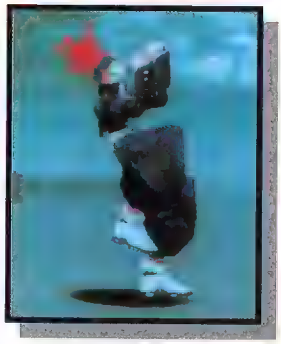
大ボタンカラー



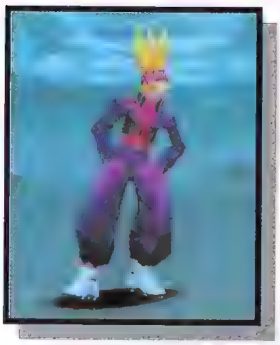
スタート+小ボタンカラー



スタート+大ボタンカラー



挑発(スタートボタン)



タイムオーバー



勝利ポーズ1



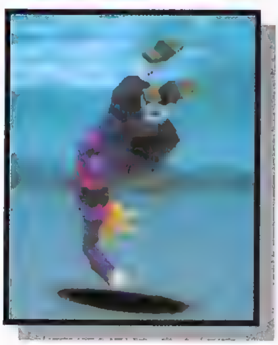
勝利ポーズ2



ぶっ飛び



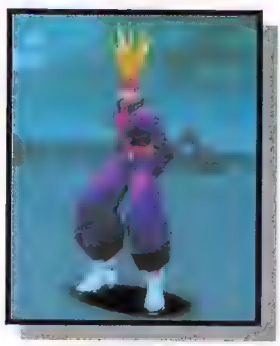
熱血受け身



走り



正面



通常攻撃一覧



上 下 上/下 は、それぞれガード方向を表します。なお、多段ヒット技に関しては1発目についてのみ表記となります。

通常技解説

立ち小Pはほかのキャラのローキック(立ち小K)に比べると攻撃発生が遅いものの、前に進みながら攻撃するため連続技がスカる危険性が少ない。また、立ち小Kは攻撃力発生こそ最速クラスだが、技の硬直が長いのであまり頼りにならない。以上の点から、技の起点には立ち小Pを使っていこう。

立ち大Pは頭突き。見た目通り攻撃発生は早くないので、連続技に使う場合は小P→小Kと小Kにつなげてから使おう。相手の硬直時間が長いのでレバー入れ大Pや←+大Kが連続技になる。

立ち大Kは連続技のメイン。エアバースト始動技である↘+大P&↘+大Kに移行でき、また完全燃焼アタックのエアバーストが連続技になる。

ジャンプ攻撃は攻めるにあたり、どの技からでもヒットすれば簡単につながるのでどれでもいい。強いて挙げるなら小Kと大Kが地上にいる相手向けだろう。

しゃがみ技は連続技狙いではなく揺さぶり用。しゃがみ小Kをたまに使おう。しゃがみ大Kがヒットしたときは→+大Kが連続技になるのも覚えておこう。

外道高校

レバー入れ攻撃

根 スラッシュ ➡+大Ⓟ



根 エアスラッシュ ↘+大Ⓟ



根 前転カカト落とし ➡+大Ⓚ



根 スプリングエアキック ↘+大Ⓚ

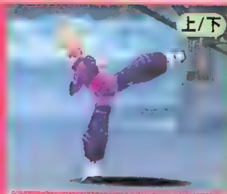


根 空中カカト落とし 空中で➡+大Ⓚ



根 回し蹴り ⬅+大Ⓚ(追加入力で回し蹴りコンボに派生)





回し蹴りコンボ2発目

回し蹴りコンボ① ⬅+大Ⓚ×4



3発目

回し蹴りコンボ② ⬅+大Ⓚ×3、➡+大Ⓚ



4発目

回し蹴りコンボ③ ⬅+大Ⓚ×2、➡+大Ⓚ、⬅+大Ⓚ



4発目

回し蹴りコンボ④ ⬅+大Ⓚ×2、➡+大Ⓚ×2



3発目

起き上がり攻撃

起き上がりストレート 起き上がり中ⓅorⓀ



起き上がり足払い 起き上がり中⬇+ⓅorⓀ



振り向き攻撃

振り向きストレート 後ろ向きで小Ⓟ



騙し斬り 後ろ向きで大Ⓟ

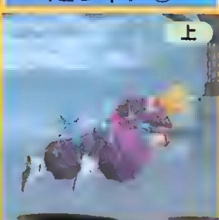


振り向きキック 後ろ向きでⓀ

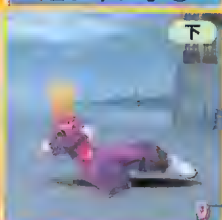


ダッシュ攻撃

タックル 走り中にⓅ



スライディング 走り中に小Ⓚ



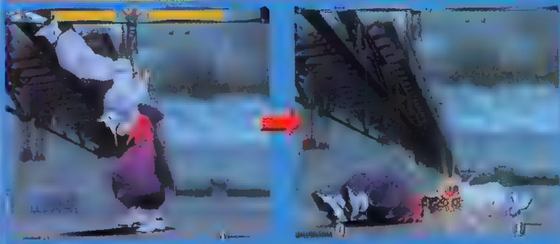
飛び蹴り 走り中に大Ⓚ



根 マークは根性カウンター使用可能技であることを表します。

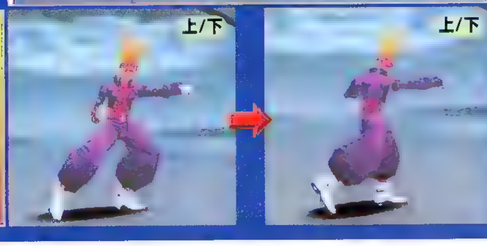
投げ技

ブレーンバスター 接近して小Ⓟ+大Ⓟ



通常連打攻撃

熱血連打 小Ⓟ、小Ⓟ、小Ⓟ



マウントパンチ 相手しゃがみ時に接近して⬇+小Ⓟ+大Ⓟ



ジャーマンスープレックス 相手の背後で小Ⓟ+大Ⓟ



地獄車 空中で接近して小Ⓟ+大Ⓟ



特殊入力技解説

➡+大Pは、前進しながらナイフでサイファのような軌跡を描いて攻撃する技。基本的に使えないが、ここから↘+大Pに移れる(つながるわけではない)ので中距離で強襲する形で無理やり使うことができる。

➡+大Kは逆サマーソルトキックといった回転蹴り。2段技で2発目のみ中段判定、しゃがみ大Kからの連係が近距離なら連続技になる。

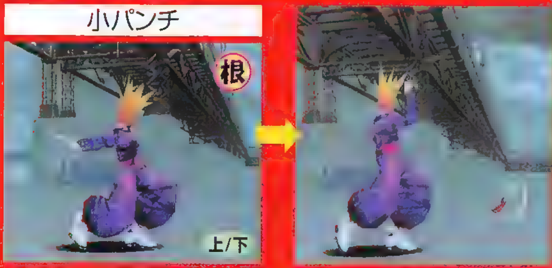
⬅+大Kは後ろ回し蹴りを見舞う技。入力後にもう一度ボタンを押し、さらに➡+大Kにつなげれば最後まで連続技になる。大Pから2発つなげれば、その後少し有利に攻めが持続する。

エッジのエアバースト始動技は↘+大Pと↘+大Kの2つ。↘+大Kはその場で攻撃するので技がスカることもある。が、↘+大Pはリーチがあるので、メインはナイフで斬り刻むこっちを選ぼう。↘+大Pは発生もそこそこ早いため根性カウンター技としても活躍する。一瞬で出す根性カウンターならまず負けないはずだ。

振り向き攻撃は、通常のパンチとキックのほかに、大パンチで振り向きナイフ攻撃を仕掛けることができる。

裏斬り ⬇↘➡＋Ⓟ

小パンチ

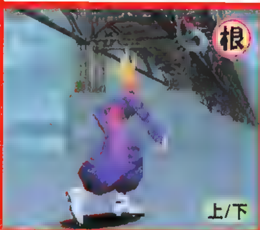


大パンチ

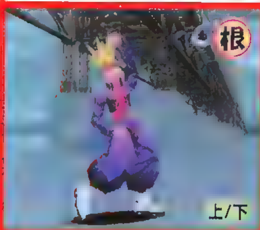


対空裏斬り ⬇↙⬅＋Ⓟ

小パンチ



大パンチ



空中裏斬り 空中で⬇↘➡＋Ⓟ

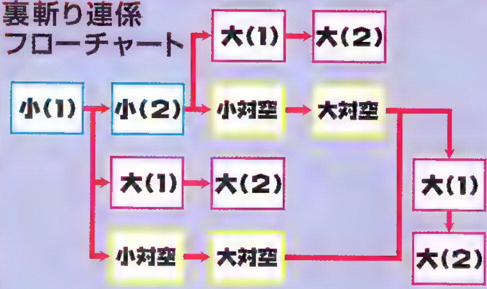
小パンチ



大パンチ



裏斬り連係フローチャート



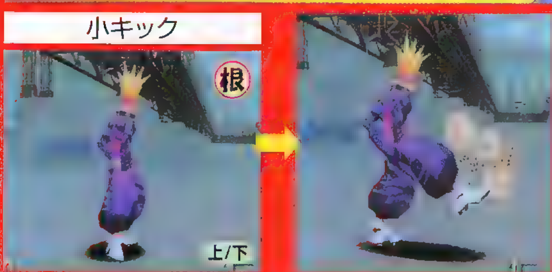
裏斬りは流れに沿った入力をすれば連続的にナイフを投げることができる。

小ナイフの後は、小ナイフ、大ナイフ、小対空に移行できる。対空裏斬りにもいけるので相手がいつ跳び込んできても大丈夫。

小対空の後は大対空が投げれるので、小対空を見て跳んだ相手にも安心。またここから大ナイフが投げれるのも特徴。大ナイフの後はもう一度大ナイフが投げれる。ナイフも使い方次第ってところだ。

罵倒 ⬇↘➡＋Ⓚ

小キック

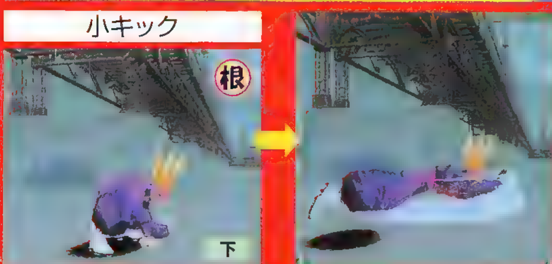


大キック

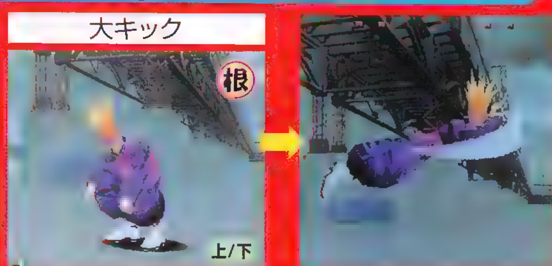


破壊 ⬇↙⬅＋Ⓚ

小キック



大キック



完全燃焼アタック

血祭り　⬇↘➡⬇↘➡＋Ⓟ



エアバースト　⬇↙⬅⬇↙⬅＋Ⓟ連打



空中エアバースト　空中で小Ⓚ＋大Ⓚ



必殺技＆完全燃焼アタック解説

●裏斬り
小なら攻撃発生が遅い代わりにナイフの速度が速く硬直が短い。そして、大で出すと発生が早い代わりに硬直が長くなっている。空中裏斬りは空中で投げると変化する技。エアバーストをくらった時、熱血受け身→オートガードの後には小空中裏斬りが連射可能。

●罵倒
前蹴り&砂かけが罵倒。小罵倒の砂部分がヒットしたときには小パンチからの攻撃が連続技になる。大罵倒は相手との距離を置きたいときに使おう。

●破壊
いったん距離をとってから強襲する技。小は下段判定なので奇襲になるが大は予備動作でばれるだけなのであまり意味がない。

●血祭り
連続してナイフを見舞う凶悪技。軸をずらしてから攻撃するので、やや分が悪いときや根性カウンター技として使うと効果が高い。

●エアバースト
勝手に空中に跳び、連係をやってくれる連続攻撃。連続技になるものの、連打で増える部分は熱血受け身をとられてしまうのであまり意味がない。

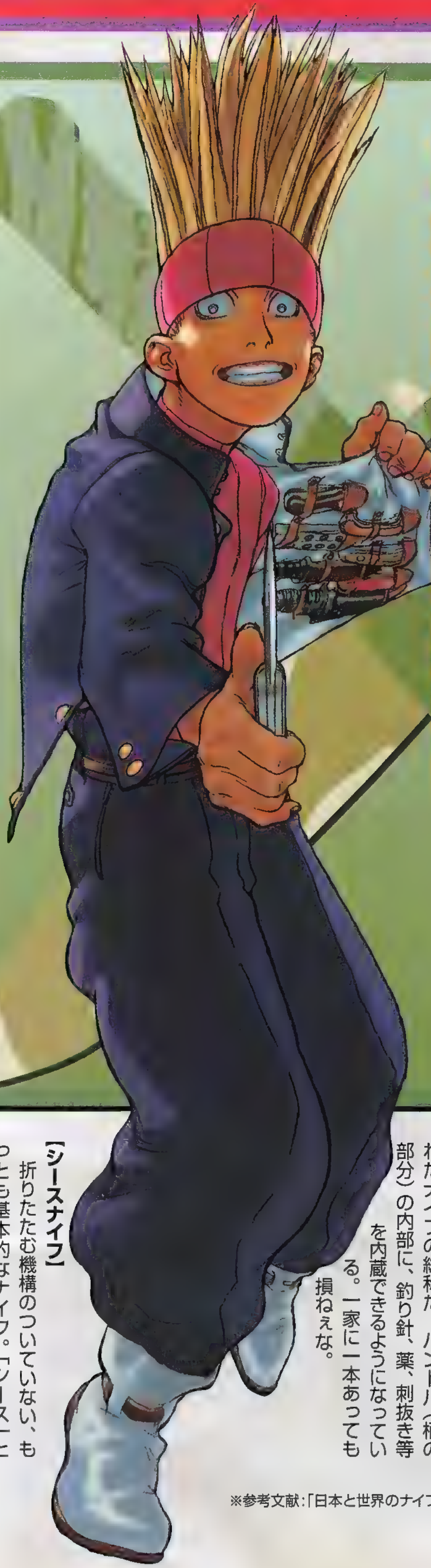
万国勝ち抜きお勧めのキョコレクション

チーズ。今日はよォ、オレ様が誇る自慢のコレクションの中から、お勧めのブツを特別に紹介してやるぜぇ。

そもそも俺がナイフに魅せられたワケっつうのが、どう見えてもガキの頃はナイーブな少年だった俺に、親父が強くなってほしいっつう思いで「オピネルのNo.8」ってナイフを買ってくれたのがキッカケよ。今じゃ片時も離せねぇ、俺様の相棒たちだぜ。

おっと、俺のナイフに触んじゃネエぞ！ 指紋がついちまうからな!!

山田栄二



Edge Knife エッジのKnife 用語集

【コンバットナイフ】

軍用に作られた強固な戦闘目的のナイフの総称がコンバットナイフだ。バヨネット（銃剣）として、ライフル銃に取りつけられるものも多いんだぜ。

【サバイバルナイフ】

その名の通り、サバイバル用に作られたナイフの総称だ。ハンドル（柄の部分）の内部に、釣り針、薬、刺抜き等を内蔵できるようになっている。一家に一本あっても損ねぇな。

【シースナイフ】

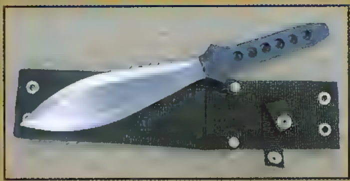
折りたたむ機構のついていない、もっとも基本的なナイフ。「シース」とは、鞘のことだ。ストレートブレード、フィクストブレード等の呼称もある。

※参考文献：「日本と世界のナイフカタログ '97-'98」成美堂出版

Precious Edge Collection
エッジの宝物たち

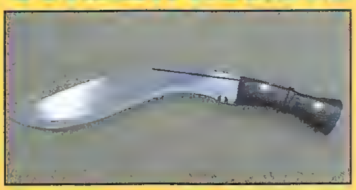
エッジのコレクション公開

ユナイテッド THROWING KNIFE



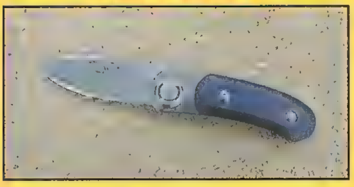
映画に登場するカスタムナイフ（いわゆるプロップ）のレプリカを、ライセンス生産しているメーカー。「ランボー」シリーズに登場するナイフが有名だ。テメエも見たことあんべ？

Pakistan グルカククリ



独特の形状が非常に特徴的なナイフだ。グルカ族の戦士が使っていたことから、こういう名前がついている。漫画、パイナップルARMYで「死神」ことテリー・オーウェルの得物としても有名かもな!?

ガーバー PAULKNIFE



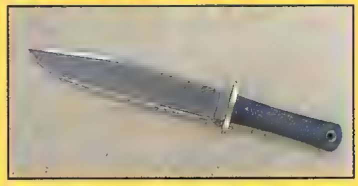
アメリカを代表するナイフメーカーの一品。社名のロゴマークに、アーサー王が引き抜いたとされる「岩台に刺さったエクスカリバー」があしらわれているのがシビれるぜ。

ベンチメード CENTINEL



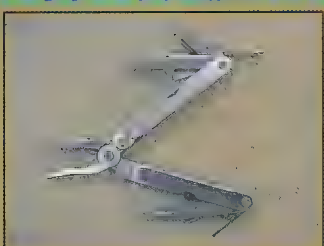
ブレードの根元だけがセレーション（凹凸や波打つような加工）になっている、ハーフセレーションのフォールディングナイフ。独特のナイフロックシステムから気に入ったモノを選ぶことが可能だ。

コールドスチール TRAILMASTER



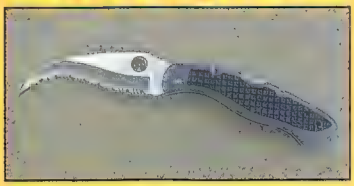
実用性や耐久性、強度に定評のあるアメリカのナイフメーカー製だ。素材を２度焼き戻す独特の処理や、カーボンＶスチールを使ったオリジナリティのある製品で有名なんだぜ。

レザーマンツール PST-Ⅱ



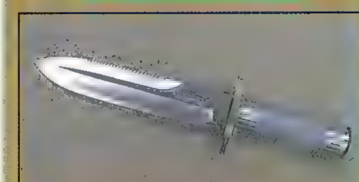
車などの電気系トラブル用に作られ、80年代に大ヒットしたんだぜ。プライヤー一体型ナイフの草分け的存在だな。

スパイダルコ CIVILIAN



アメリカ・コロラド州にあるメーカーだ。ブレードの峰側に穴のあるナイフを生み出したんだ。この穴は「サムホール」と呼ばれ、親指をあてがうことで片手で開けるようになってンだ。

ランドール SURVIVAL ATTACK



見た目に高級感あふれるデザインが特徴。創始者がはじめて自作した頃の製法を、いまなお職人による手作業で製作するというシブい制作プロセスがオレのお気に入りだ。

【ダマスカスナイフ】
異なる2種類の金属を組み合わせて作られた「ダマスカス鋼」という鍛造鋼を使ったナイフ。制作過程で生じる、美しいマーブル模様が特徴的だな。

【多目的ツール】
ツールナイフとは逆に、プライヤーにナイフや缶切り、その他の様々な機能を持たせた便利なモンだ。代表的なものに「レザーマンツール」がある。

【ツールナイフ】
いわゆる「スイスアーミーナイフ」に代表される、ハサミやドライバー、栓抜きなどの各種ツールを収納しているナイフだな。

【ヒルト】
ブレード（刃の部分）とハンドルの間につけられた、安全装置的役割を持つ鍔（つば）のようなもの。片側だけの「シングルヒルト」と、両側についている「ダブルヒルト」があるぜ。

【フォールディングナイフ】
シースナイフと違い、2つに折りたたむことでブレードをグリップ内に収納できるナイフ。携帯性に優れる反面、強度とメンテナンスにやや難あり。形にもトリッキーなものが多数あるぜ。

【ボウイナイフ】
ブレードの長い、一般的なアメリカンナイフのスタイルを持つ、大型のシースナイフの呼称だ。モノ的には刀剣レベルといってもいいかもな。

KUNG FU RIDER

功夫ライダー



STORY

突然行方不明になってしまった
実兄・醍醐の行方を探し出すため、

(-かざま あきら- 風間 あきら) PROFILE

性別：女　生年月日：3月3日　血液型：AB型
身長：160cm　体重：??kg
スリーサイズ：??・??・??　出身地（国籍）：日本
家族構成：兄（醍醐・高校3年生）と二人暮らしだった。現在一人暮らし。
好きなもの：バイク、兄貴　嫌いなもの：しゃべること　特技：中国拳法（陳氏太極拳）
所属高校：外道高校
得意な科目：国語、社会、英語　苦手な科目：体育、音楽（理由は秘密）
所属クラブ：とりあえず兄を捜し終えたあとで入ろうと思っている
アルバイト：近所のバイク屋でバイクをいじっているらしい

AKIRA KAZAMA



アキラ
AKIRA
CHARACTER
無口。普段から自分のほうから
話しだすことはまず無い。
外見の姿と同様、冷徹で
気の強い性格の持ち主である。
しかし、
そのヘルメットの裏には
誰も知らない
もう一人のアキラがいる。
外
外道高校



ALL ACTIONS OF アキラ

青春の肖像 グラフィックコレクション

外道高校

小ボタンカラー



大ボタンカラー



スタート+小ボタンカラー



スタート+大ボタンカラー



挑発(スタートボタン)



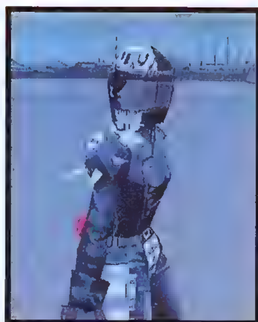
タイムオーバー



勝利ポーズ1



勝利ポーズ2



ぶっ飛び



熱血受け身



走り



正面



通常攻撃一覧



	立ち	しゃがみ	ジャンプ
小パンチ	ジャブ（上/下）	しゃがみジャブ（下）	ジャンプストレート（上）
大パンチ	踏み込み掌底（上/下）	しゃがみアッパー（下）	ジャンピングレンジパンチ（上）
小キック	ローキック（上/下）	しゃがみローキック（下）	跳び足刀蹴り（上）
大キック	ミドルキック（上/下）	バックスイープキック（下）	跳び蹴り（上）

上　下　上/下　は、それぞれガード方向を表します。なお、多段ヒット技に関しては1発目についてのみ表記となります。

通常技解説

アキラの通常技はなかなかいい性能のものがそろっている。

立ち小Kはいわゆるローキック系なので、ラウンドスタート時や近距離での使用に適しており、攻撃の第一手としてどんどん使っていける。立ち大Pは出が速い。立ち小Kから➘+大P（浮かし技）へのつなぎとして、また旋蹴舞への布石として立ち小Kと1セットで使っていく。この2つは通常技のなかではもっとも使用頻度が高く、非常に重要だ。

立ちの通常技系でほかに使うとすれば、大Kが挙げられる。アキラの立ち大Kはリーチがあるうえに出がそこそこ速いので、一端遠距離戦になったあと、先端を「置いておく」ようにして出し、キャンセル小旋蹴舞につなぐ。

しゃがみ系の技はほとんど使わないが、唯一しゃがみ大Kを小旋蹴舞へのつなぎとしてたまに使用する。

熱血コンボについてだが、基本は立ち小K×2→立ち大P。そしてこれがヒットしていれば立ち大Pの次に浮かし技である➘+大Pにつなぎ、ガードされていれば立ち大Pからキャンセルして小旋蹴舞につなぐ。熱血コンボのルートは少ないのだ。

外道高校

レバー入れ攻撃

根 ➡+大Ⓟ 開砲掌



根 ↘+大Ⓟ 通天打



根 ➡+大Ⓚ 空転蹴



根 空中で➡+大Ⓚ 伸転脚

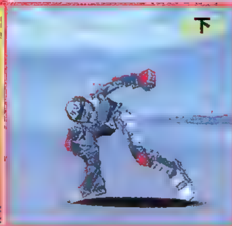


空転蹴中に大Ⓚ 頭天蹴





空転蹴中に⬇+大Ⓚ 転周脚





起き上がり攻撃

起き上がり中ⓅorⓀ 起き上がり胴蹴り



起き上がり中⬇+ⓅorⓀ 起き上がり足払い

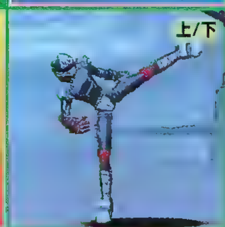


振り向き攻撃

後ろ向きでⓅ 振り向きストレート



後ろ向きでⓀ 振り向きキック



ダッシュ攻撃

走り中にⓅ タックル



走り中に小Ⓚ スライディング



走り中に大Ⓚ 飛び蹴り



通常連打攻撃

小Ⓟ、小Ⓟ、小Ⓟ 熱血連打



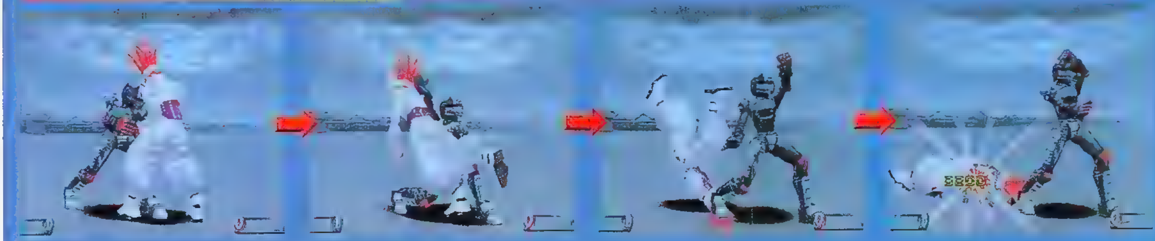




根 マークは根性カウンター使用可能技であることを表します。

投げ技

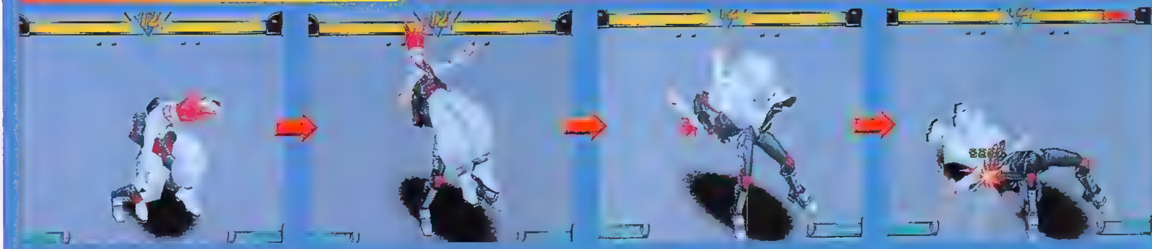
引き投げ 接近して小Ⓟ+大Ⓟ



巴投げ 相手しゃがみ時に接近して⬇+小Ⓟ+大Ⓟ



ジャーマンスープレックス 相手の背後で小Ⓟ+大Ⓟ



地獄車 空中で接近して小Ⓟ+大Ⓟ



特殊入力技解説

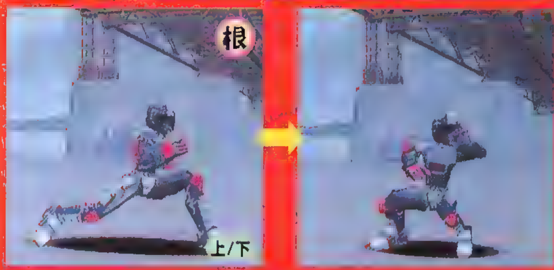
浮かし技は、立ち小K、立ち大P、小旋蹴舞と同じくらい使用頻度の高い技で、熱血コンボのなかに組み込んでエアバーストにいくだけでなく、根性カウンターにも多用する。出のスピードは平均的だが、しかし決して遅くはなく、なにより「リーチが長い」という特長を持っている。このため、相手の熱血コンボなどを一通りガードしたあとに根性カウンターしても、アキラの場合届いてくれることが多いのだ。

➡+大Pはヒット後相手を後方へ吹っ飛ばすのだが、はっきりいって使い道のまったく無い技。

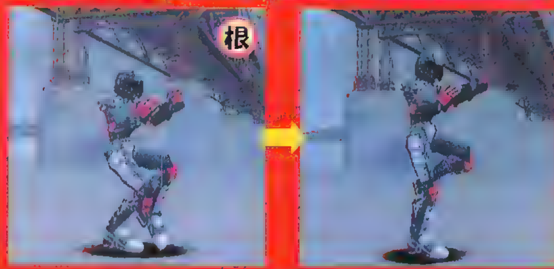
➡+大Kはジャンプ技を除くアキラ唯一のしゃがみガード不可技。なので使用頻度はかなり少ないものの、しゃがみガード待ちを崩すために立ち大Pからたまに出していく必要がある。またこの技は連続してもう一度大Kを押すことで、追加攻撃ができる。この追加攻撃は上段蹴りと下段蹴りの2種類で、使うのは当然下段蹴りの転周脚。

起き上がり技、ダッシュ技、投げ技等はほかのキャラと同じ。通常連打攻撃は3発目が連続ヒットしないので、利用価値がない。振り向き技はガードさせた後有利になるPを使おう。

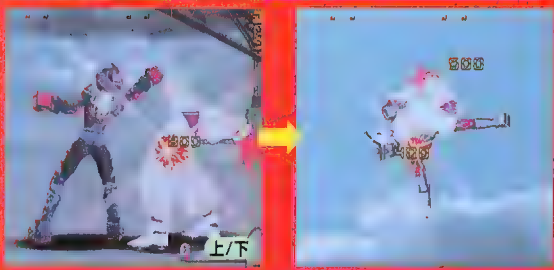
裏裡門
⬇⬊➡＋Ⓟ



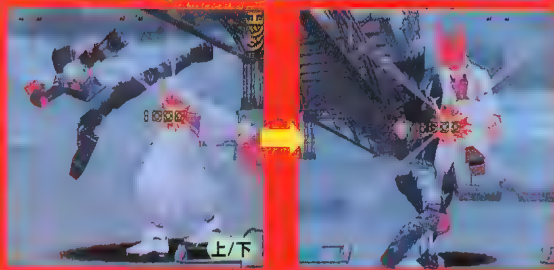
破天の構
⬇⬋⬅＋Ⓟ



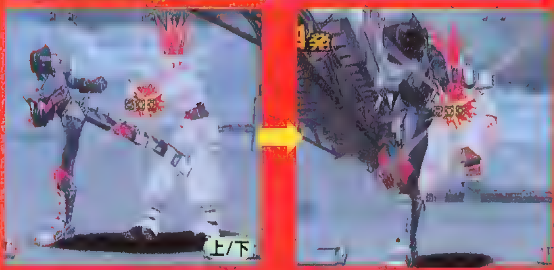
龍牙裂斬
破天の構中に
小Ⓟ,大Ⓟ,大Ⓚ,小Ⓚ×3



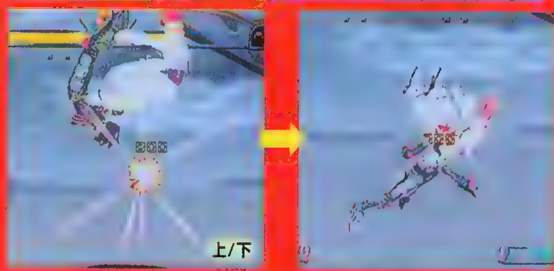
旋燕嵐舞
破天の構中に
大Ⓟ,小Ⓟ,小Ⓚ,大Ⓚ



羅漢進撃
破天の構中に
小Ⓚ(×3),小Ⓟ,大Ⓟ,大Ⓚ

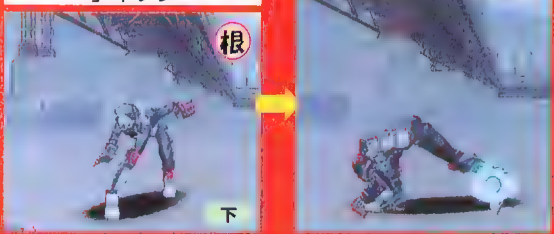


鳳翼天蹴
破天の構中に
大Ⓚ,小Ⓚ(×3),小Ⓟ,大Ⓟ

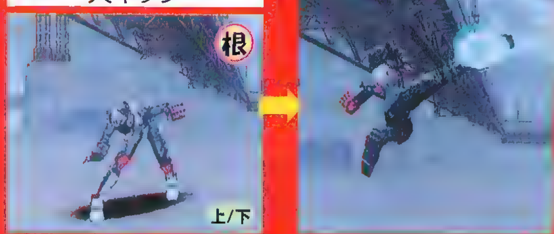


旋蹴舞
⬇⬊➡＋Ⓚ（3回まで入力可能）

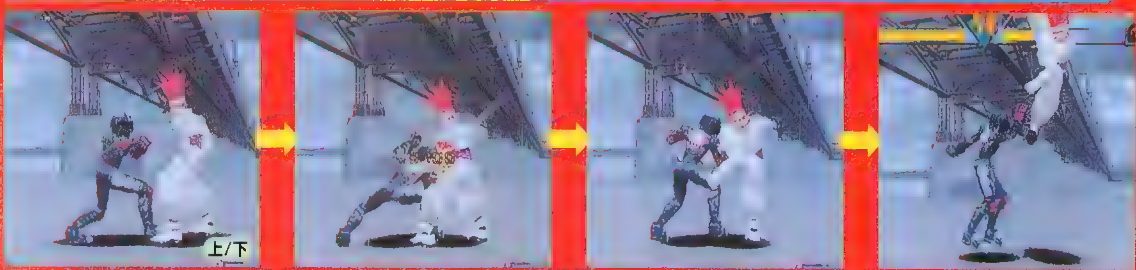
小キック



大キック



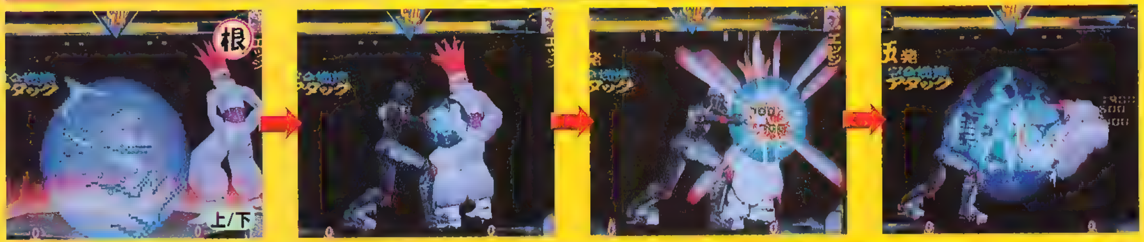
放舞
⬇⬋⬅＋Ⓚ



外道高校

完全燃焼アタック

気功塊　↓↘→↓↘→＋Ⓟ



空中気功塊　空中で↓↘→↓↘→＋Ⓟ



破の連舞　↓↙←↓↙←＋Ⓟ



天の連舞　↓↙←↓↙←＋Ⓚ



必殺技・完全燃焼アタック解説

裏裡門は、小だと短い距離を突進して肘を出す打撃技。大だと一端軸をずらしてから突進する。出が遅く、ガードされたあとのスキが非常に大きいので使わない方がいい。

旋蹴舞はアキラのステイタスともいえる重要な技。小は立ちガード不可の足払い系攻撃で、大は足下への攻撃をスカすソバット系の技。どちらで出しても軸をずらしてから攻撃する。主に使用するのは小で、ガードされてもアキラが有利。そのまま攻撃を続行できる。"カウンターヒット"あるいは"背面ヒット"したときには立ち小Kからの連続技が入るくらいだ。なお、旋蹴舞は3回まで連続入力可能だが、3回目はスキが大きくなっているので出し切らないほうがいい。

破天の構は、一度構えのポーズをとったあと、4つのボタンに対応した4種類の派生技を繰り出すことができる。大Pスタートが反時計回り、それ以外のボタンは時計回りに押していけばいい。小Pの1打目が高性能だ。

完全燃焼アタックは、4つもあるのにどれも性能が悪い。唯一使うのが空中版の気功塊。エアバーストに組み込むのだ。



醍醐・漢の肖像

風間アキラ

外道高校の歴史に燦然と輝く伝説の総番「風間醍醐」。無法者ぞろいの外道高校をまとめあげ、アウトサイダーたちのハートをガッチリキャッチした、猛者中の猛者である。

その彼が、いかにして外道高校の頭を張るまでにいたったかを、そしてどんなに慕われていたかを、関係者の証言を元にしてまとめてみよう。

伝説の総番長

山田英二（エッジ）の証言

「んー、そーだな～、醍醐番長が転入してくる前までは、ゲド校はまさに戦国時代でよう、各学年同士が毎日血で血を洗う抗争を繰り返してたのさ。

3年が1年を片っ端からシメだしたかと思えば、キレた1年坊が3年を闇討ちしたりよぉ、2年が3年の教室に殴り込みにいったりと、ホントにここは学校かよとあきれてたモンさ。

まぁ、オレは過ごしやすかったけどな。アン時ゃ、オレのナイフも随分血を吸ったもんだぜ。んでよぉ、そんなヤベぇ時期に転入してきたのが、醍醐番長だったってワケだ。

当然、醍醐番長は転校初日に体育館裏に呼びだされ、3年共にヤキ入れられようとしたんだわ。オレは、ちょうどそン時に現場に出くわしてよう、コトのなりゆきを見守ってたんだ。

初めは、ただメタクソにやられていた醍醐番長だったけど、突然、途中から人が変わったような動きになってよう、10人からなる3年共を、一瞬で叩きのめしちまったんだ! マジであん時ゃビビったぜ。思うに、醍醐番長は最初は手を出さずに、3年共を説得してたんじゃねぇのかなあ。で、口でいうより体にいい聞かせた方が早いと見るや行動に移したんじゃねぇの? まったく、人がいいよなあ。ま、オレはその光景を実際見ちまったからよう、『この人にゃあ逆らわねぇようにしとくか』と心に決めざるをえなかったのさ」

石動岩の証言

「醍醐番長とはじめに会ったのは、決闘場所の学校裏河川敷じゃった。ワシは『大層腕の立つ転校生がいる』とのウワサを聞き、早速手合わせすることにしたんじゃ。放課後、河川敷に醍醐番長を呼び出し、サシで勝負することになったんじゃが…あの時の手合わせは熱かったのう。ワシは当時、近隣では喧嘩も相撲も連戦連勝、土俵の外でも内でも最強を誇っとった。ワシが全力で戦れば、人なんぞすぐに壊れちまうからのう、手加減しつつ喧嘩しなくてはならなかったんじゃ。

しかし、醍醐番長は、そんなワシの全力を受け止めてくれたんじゃ。力の限り殴り合い、力の限りぶつかり合った結果…ワシは初めて黒星をつけられたんじゃ。だがのう、ワシの心には不思議と悔しさはなかった。差し伸べられた醍醐番長の手を握った時、とてもすがすがしい…そんな気持ちで一杯になったのを覚えとる。醍醐番長はそんな不思議なコブシを持つ漢じゃ」

風間アキラの証言

「兄貴は…とにかく曲がったことや卑怯なことが嫌いな人だった。喧嘩の時だって、相手が武器を持っていようが、いつも素手の真っ向勝負だった。

外道高校に転校した時だって『必ず、この学校が失った「仁義」を取り戻してみせる』と、燃えてたのを覚えている。

いつもまっすぐで、不器用な生き方しかできないけど、それは裏表のない素敵な生き方だとオレは思う。そんなアニキの人柄と、喧嘩だけではない心の『強さ』に、外道のワル共は惚れたんじゃないだろうか。もちろん、尊敬しているのはオレも同じだがね」

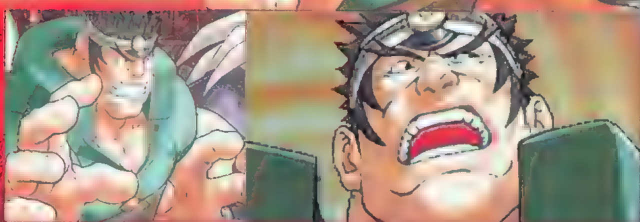
醍醐漢の肖像



POWERFUL JUVENILE GANG LEADER

怪力番長







兄貴分の[illegible]が外道高校から突然いなくなり、
[illegible]アキラから、[illegible]の
相談を持ちかけられる。
[illegible]その[illegible]に乗り、[illegible]に一役かうことにした。

STORY



(-いするぎ がん-石動 岩) PROFILE

性別：男　生年月日：1月3日　血液型：O型
身長：198cm　体重：115kg
スリーサイズ：170・159・165　出身地（国籍）：日本
家族構成：両親と三人の弟、三人の妹がいる。
好きなもの：にぎりめし（とにかく米）　嫌いなもの：勉強　特技：相撲、大食い、早食い
所属高校：外道高校
得意な科目：体育　苦手な科目：体育以外全部
所属クラブ：一応相撲部に籍はあるらしいのだが、全然出席していない
アルバイト：たまに力仕事の日雇いのバイトをしている（道路工事、引っ越しなど）

GAN ISURUGI


岩
GAN
並外れた怪力の持ち主で、腕力が
強いことだけが自慢。
頭脳が弱く、なんでもうのみにしてしまうところがあり、
ずるがしこい奴に利用されて、貧乏くじを
引かされることも少なくない。バカなキャラクター。
三度の食事が何にもまして楽しみで、
山盛り5杯のどんぶり飯は毎食欠かせない。
外
外道高校



ALL ACTIONS OF 岩

青春の肖像 グラフィックコレクション

外道高校

小ボタンカラー



大ボタンカラー



スタート+小ボタンカラー



スタート+大ボタンカラー



挑発(スタートボタン)



タイムオーバー



勝利ポーズ1



勝利ポーズ2



ぶっ飛び



熱血受け身



走り



正面



通常攻撃一覧



上　下　上/下　は、それぞれガード方向を表します。なお、多段ヒット技に関しては1発目についてのみ表記となります。

通常技解説

巨体に見合うだけのパワフルな通常技が揃っているが、その反面スピードと隙に難があるのが岩の通常技だ。このゲームでは小パンチの空振りが死を招くので、使い所をしっかりとわきまえて使っていこう。

立ち小P、立ち小Kは、牽制のみならず、熱血コンボの始動技としても重要な役目を持っている。

エアバーストや完全燃焼アタックにつなげるためのルートは、小P→小P→大K、小K→小K→大P（大K）、小P→小K→大K（大P）などがある。

自分で使いやすいルートを見つけて、確実にエアバーストや完全燃焼アタックにつなげられるようにしよう。

通常技の打ち合いがやや弱い岩にとって、リーチが長くて隙が少ない「しゃがみ小P（小K）」は牽制用として重宝することになるだろう。

立ち大P、立ち大Kは、リーチは長いし威力はデカいが単発で使うのは危険。根性カウンターで返されやすいぞ。

立ち大Pは倒れている相手にも一応当てることができるが、その場合はダメージは少ない。遠間からの奇襲などに使って、エアバーストなどにつなげよう。

レバー入れ攻撃

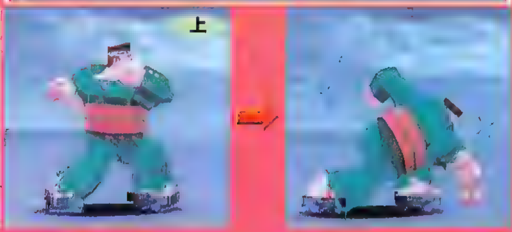
根 ちゃぶ台返し
↘+小Ⓟ



根 拳骨パンチ
➡+大Ⓟ



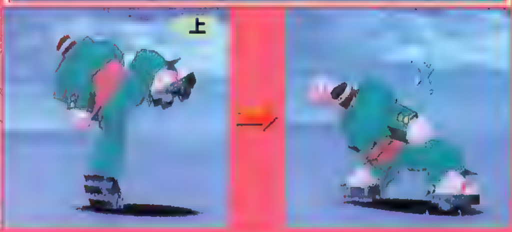
根 天頂割り
⬅+大Ⓟ



根 岩アッパー
↘+大Ⓟ



根 踏みつけ四股
⬅or➡+大Ⓚ



根 岩ドロップキック
空中で➡+大Ⓚ



外道高校

起き上がり攻撃

起き上がりストレート
起き上がり中ⓅorⓀ



起き上がり突き蹴り
起き上がり中⬇+ⓅorⓀ



振り向き攻撃

振り向きストレート
後ろ向きでⓅ



振り向きキック
後ろ向きでⓀ



ダッシュ攻撃

タックル
走り中にⓅ



スライディング
走り中に小Ⓚ



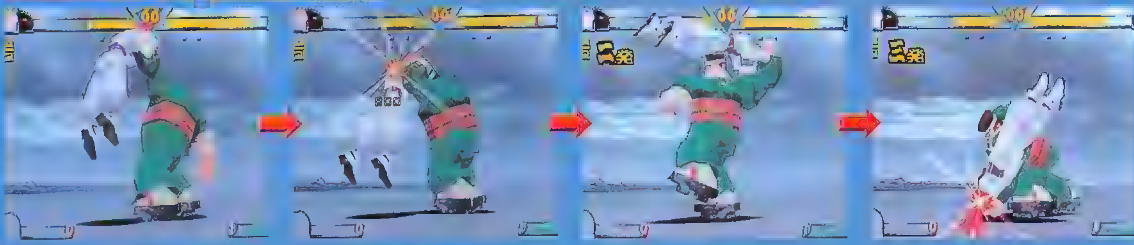
飛び蹴り
走り中に大Ⓚ



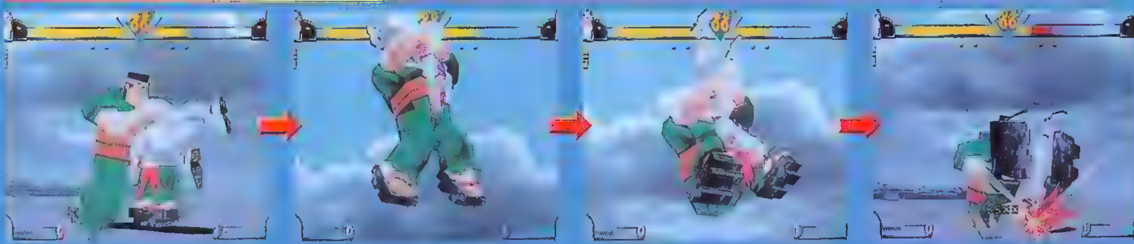
根 マークは根性カウンター使用可能技であることを表します。

投げ技

脳天ぶちかまし
接近して小Ⓟ＋大Ⓟ



ジャンピングパイルドライバー
相手しゃがみ時に接近して⬇＋小Ⓟ＋大Ⓟ



フェイスクラッシャー
相手の背後で小Ⓟ＋大Ⓟ



地獄車
空中で接近して小Ⓟ＋大Ⓟ



特殊入力技解説

レバー入れ技の中で押さえておきたいのが、中段攻撃の「⬅＋大P」、「⬅ or ➡＋大K」、エアバースト始動技の「↘＋大P」だろう。

二つの中段攻撃のうち、使用頻度が高いのが「⬅＋大P」。攻撃判定がデカくて強いのは「⬅ or ➡＋大K」だが、いかんせん出るのが遅くて潰されやすい。ガードを揺さぶるなら「⬅＋大P」の方をメインに使っていこう。

「↘＋大P」はエアバースト始動技だが、単発で当てていくのは非常に難しいし、ガードされた後は確実に反撃を食らうことになる。必ず、熱血コンボからつないで使っていこう。

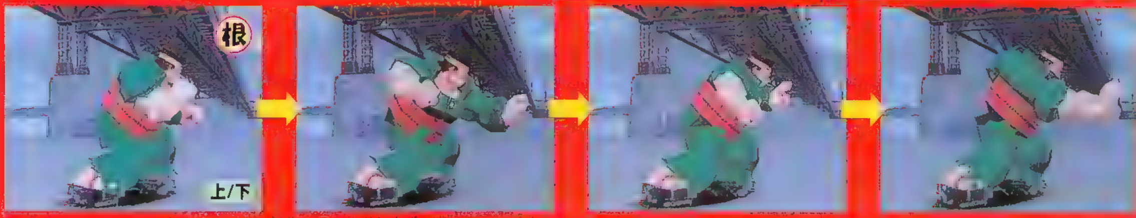
変わったところでは「↘＋小P」も、一応浮かせ技となっているが、「↘＋大P」で浮かせるよりも若干浮きが低いので、普段は忘れていていいかもしれない。

岩はその巨体ゆえか、若干他のキャラより投げが成功しやすい。ちょっと遠いかな？といった距離でもバリバリ投げられるので、コマンド投げと併用して常に投げを狙っていこう。

通常投げの後は必殺技の荒波四股を重ねておくのを忘れずに。

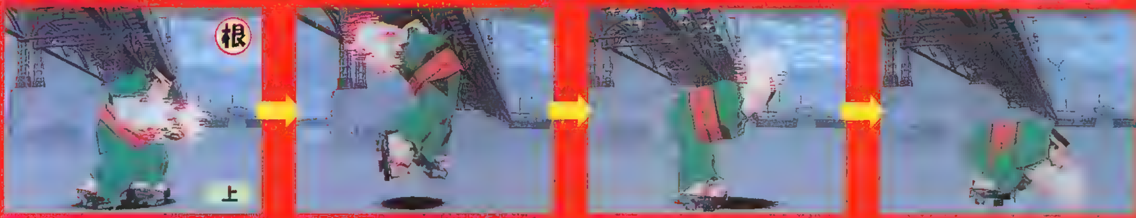
鉄砲突き

↓↘→+Ⓟ（3回まで入力可能）



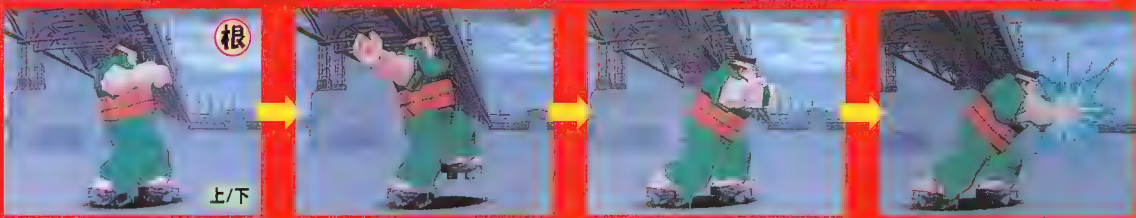
岩砕き

→↓↘+Ⓟ



柏手破り

↓↙←+Ⓟ



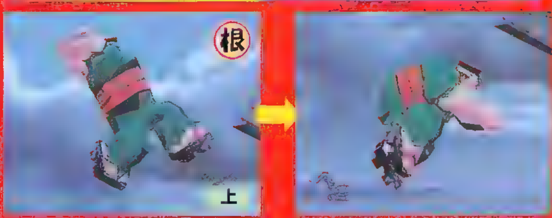
荒波四股

↓↘→+Ⓚ



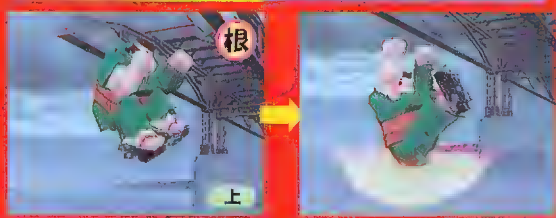
岩石砕き

空中で↓↘→+Ⓟ



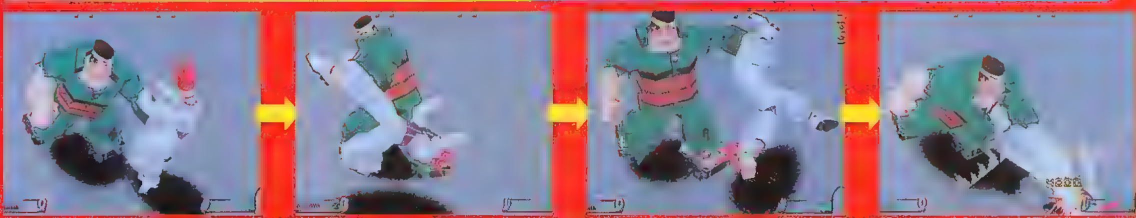
岩石落とし

空中で↓↘→+Ⓚ



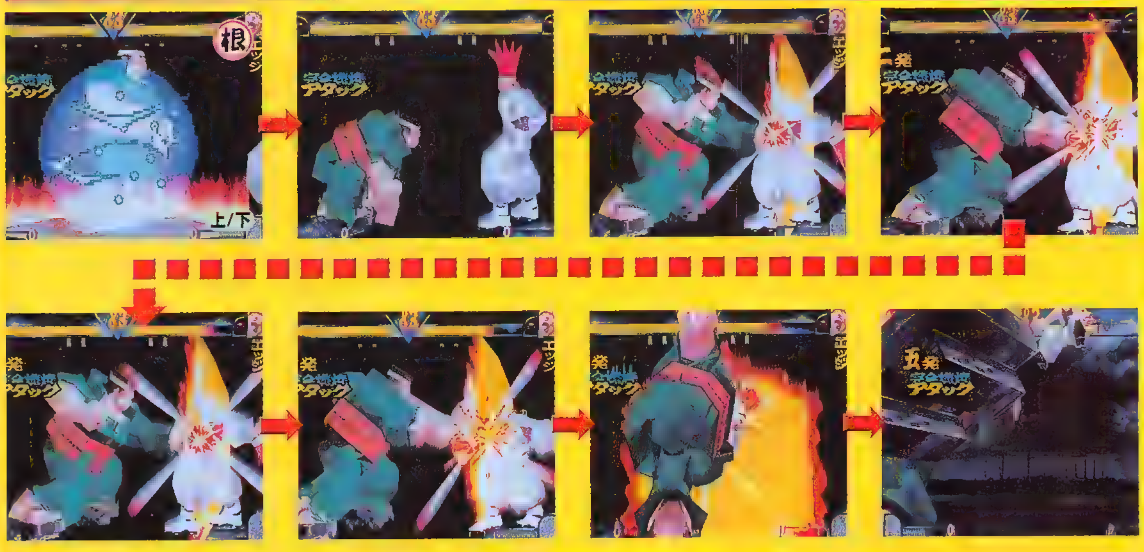
大嵐

→↘↓↙←+Ⓟ



完全燃焼アタック

乱れ鉄砲突き　↓↘→↓↘→＋Ⓟ



噴火山　↓↙←↓↙←＋Ⓟ



必殺技・完全燃焼アタック解説

●鉄砲突き

最大3回まで連続して出せる突進技。根性カウンターにも使えて、相手の技にも打ち勝ちやすいので、メインに使っていっていいだろう。

●柏手破り

ヒットさせると、相手を一定時間フラフラ状態にする事が出来る。その隙に技を叩き込め！

●大嵐

岩必殺のコマンド投げ。立っている相手は投げられるが、しゃがまれるとスカってしまうのが難。

●岩砕き

使い所が難しい技。小と大では軌道が違うが、特に頻繁に使う必要はないかな。

●岩石砕き・岩石落とし

空中で出せる必殺技。岩石落としはリスクが大きすぎるが、是非極めていきたい大ダメージ技。

●乱れ鉄砲突き

完全燃焼アタック。根性カウンターとして使うと効果大。熱血コンボからつなげることもできる。

●噴火山

一応ガード不能のコマンド投げだが、潰されやすいのが難点。

うっかり岩くん繁盛期～愛・渇望の都編～





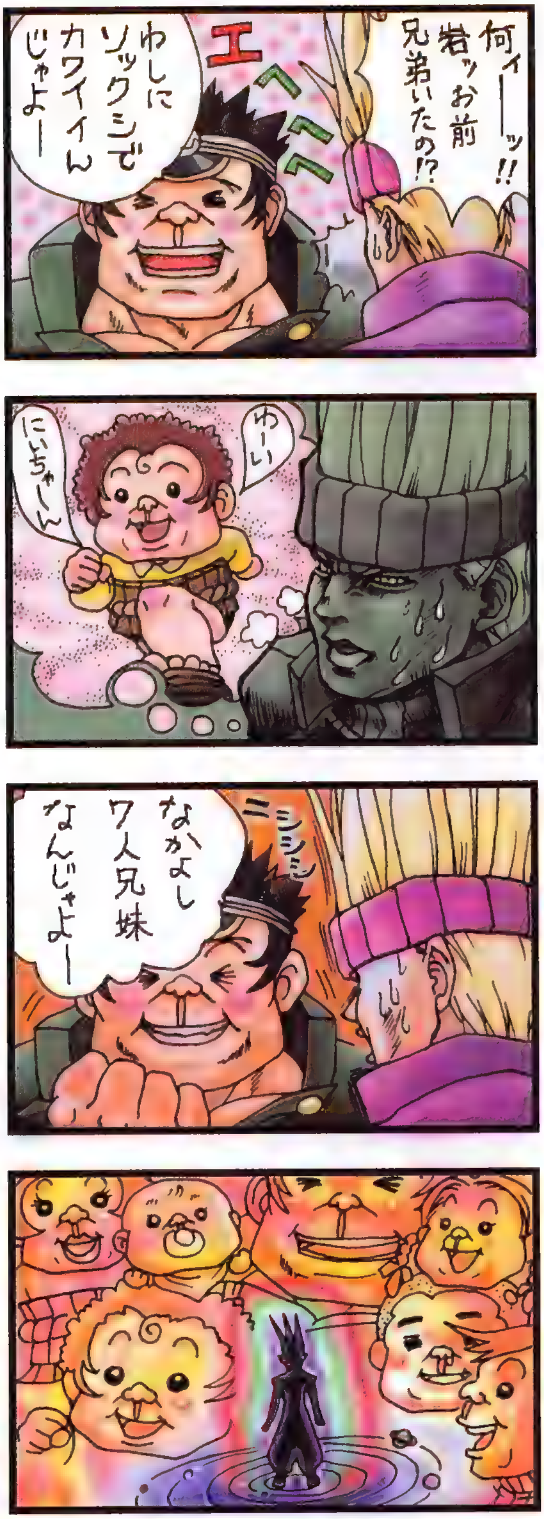
石動 岩

●カプコン開発部描き下ろしのブッ飛びジャスティス4コマを堂々掲載!!

エンディング


ネエ、岩
エンディングの時
私にしたこと覚えてる？
ぷう～
何、何のことかのう？
畜生！
ガンのやろう
上手いこと
やりやがって。
スリスリ
うほっ！
グサッ
ボキュッ
ドシュッ
ビシッ
岩ちゃんよお、世の中そんなに
うまくいかねえもんだなあ。
ううーん
ぐっ
くくっ
continue? 9

兄ちゃん♡


何イ――ッ!!
岩ッお前
兄弟いたの!?
エヘヘヘ
わしに
ソックシで
カワイイん
じゃよー
わーい
にいちゃーん
ニシシシ
なかよし
7人兄妹
なんじゃよー

with アキラ

連撃連舞

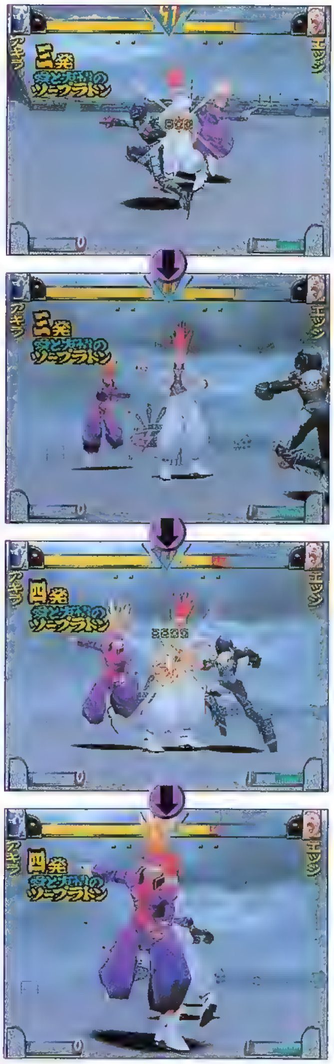
ボタン縦押し

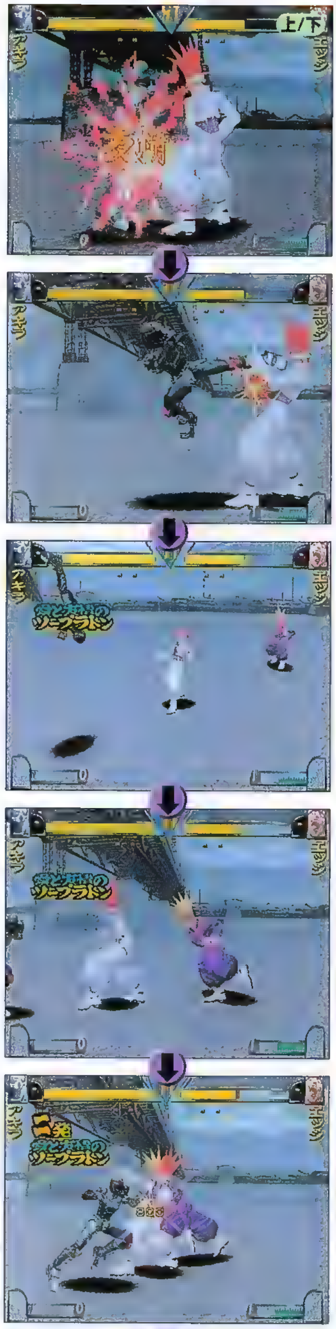


愛と友情のツープラトン with エッジ

血獄（ちごく）

ボタン縦押し

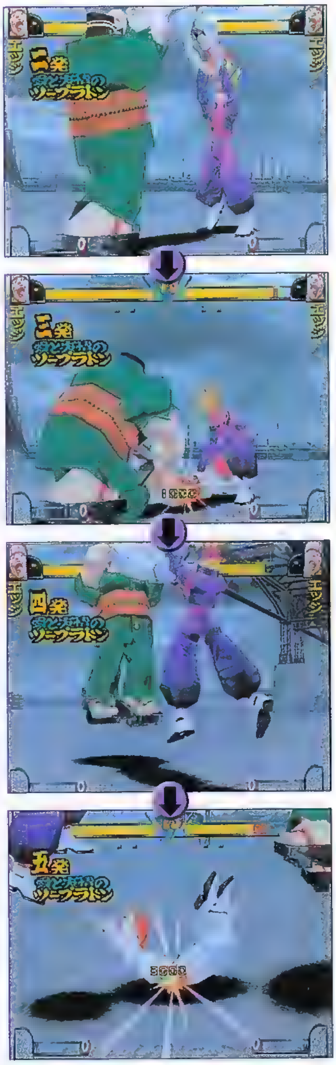




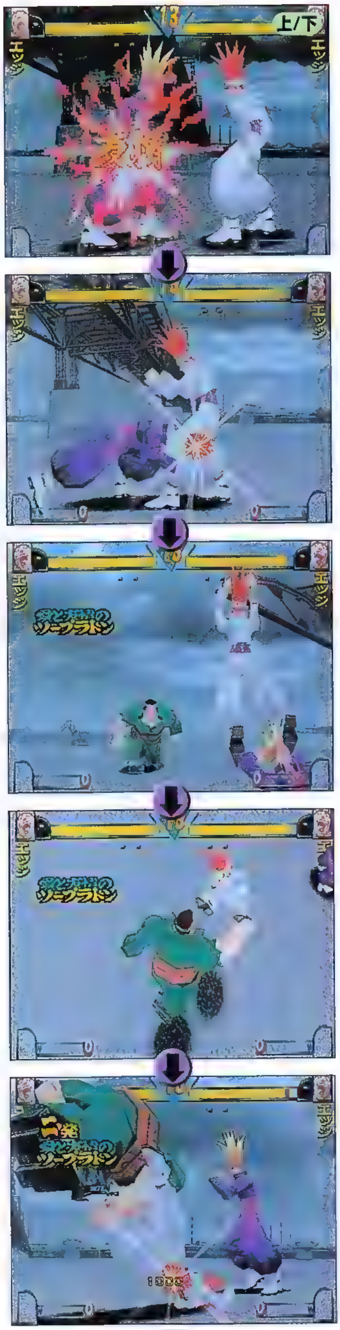
エッジが相棒のときのツープラトン「血獄」は、リーチが長いのが特徴。そのため相手が手を出しそうな場面だけでなく、攻めにも使っていくことができる。メリットはほかにもある。このキック部分はガードされても自分が先に動くことができるので上手くいけば攻めが続行するのだ。でもカウンターだけは諦めよう。

外道高校

愛と友情のツープラトン with 岩

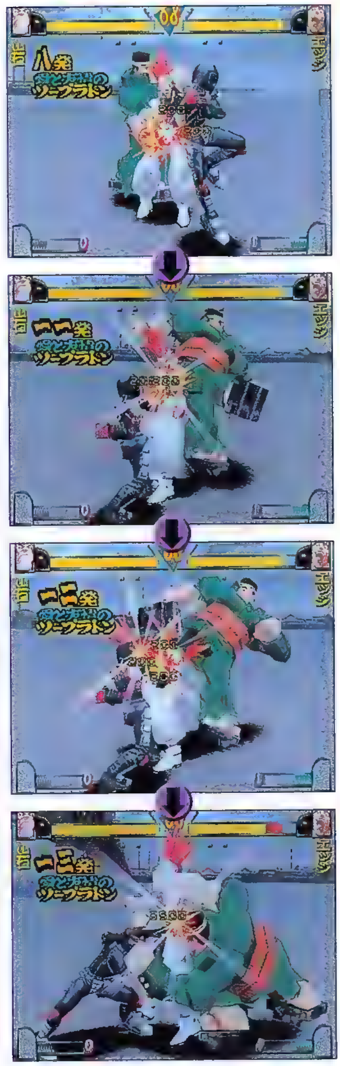


活火山
ボタン縦押し



相手の足下を狙って掴みかかり、二人掛かりで相手を地面に叩き付ける豪快な技。
　特筆すべきは「技の出る早さ」。連係の間の割り込みなど、その活躍の場は多い。ダメージがそこそこに高いのも魅力だ。
　ガードされたら隙は大きいが、そのリスクに見合うだけの威力を持った友情ツープラトンだ！

愛と友情のツープラトン



アキラのツープラトン攻撃は、相手を羽交い締めにしてタコ殴りにし、最後に「フュー〇ョン」でトドメという、乱舞系の攻撃。出のスピードは平均的で威力もまあまあ、スキもしっかりあるという、至ってノーマルな性能だ。言い方をかえれば長所が無いということなので、できればほかの二人のツープラトンを使おう。

ジャスティス学園高等学校

教育方針・制度

学園のモットーは「健全な肉体と精神は優れた能力を作る」である。

授業は個人の能力により内容を変更するため、その能力に合わせてAからJまで全10クラスに分けられる（Aに行くほど人数の少ないピラミッド型になっている）。

全寮制で、生徒は卒業するまで実家に戻ることを許されていない。寮でも勉強スケジュールが決められており、規律正しい生活を行われるようになっている。

クラブ活動

クラブ活動は生徒個人の能力が先生たちによって見極められ、その道の一流どころとなるように個人カリキュラムが組まれる。

したがって、クラブの人数も一人というものが多く、その種類は膨大なものとなる。

行事

学力向上を狙いとした行事で一年間のスケジュールが組まれており、息抜きとなるレクリエーション行事は皆無と言っていいだろう。

一年を通して行われる試験も「クラス分け」を目的としたもので、この学校の厳しい一面が如実に現れている。

11月に行われる「秀祭」は、いわゆる文化祭&体育祭の事であるが、ジャスティス学園では生徒の優秀さを披露したり競ったりするものである（主な競技として微分積分暗算、スペイン語早口言葉、創作連歌しりとり、など…）。

施設

設備は全て最新のものを用意し、各教室にはモニターが設置されており、校長の部屋からは全クラスの授業の風景が見えるようになっている。

各教室の机には液晶モニターとインカムが付いており、瞬時に視聴覚室に変化できる。加えて、机の引きだしを引くとキーボードが出てきてパソコン教室としても使える作りともなっている。

校長兼理事長名	忌野　雷蔵（いまわの　らいぞう）
生徒数	1年生256名、2年生128名、3年生64名、全生徒数　448名
所在地	忌陰村（きいんむら）

沿革：平成元年、現代の日本の堕落しきった社会構造を表社会から変えていける有能な人材を育てるために設立された。その独特の教育方法で有能な人材を世に送り出し、有名大学からも注目を集めている。

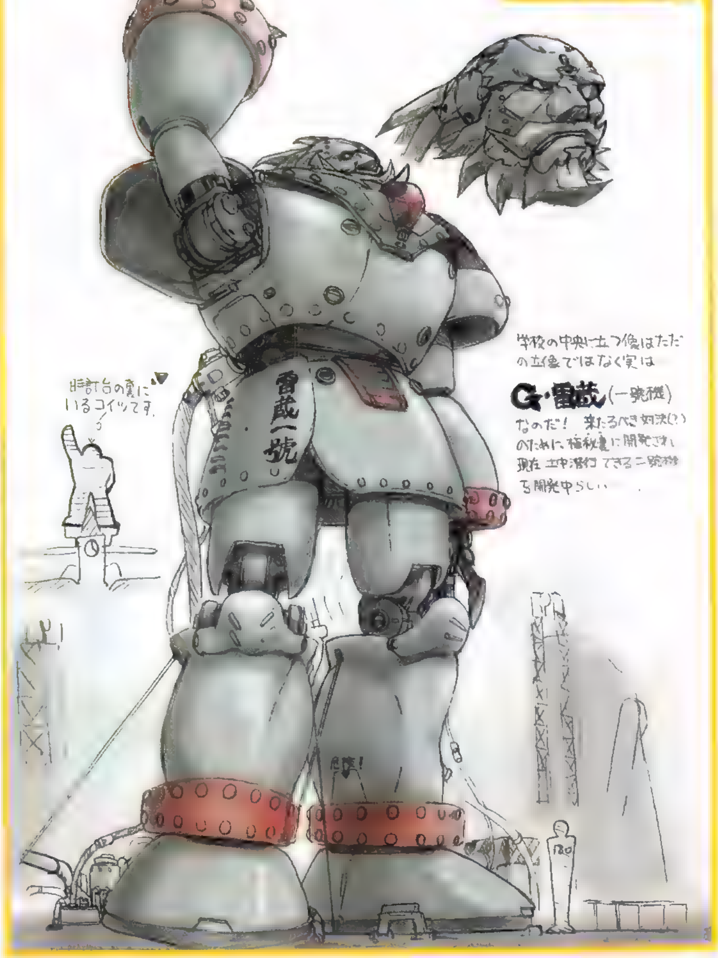
学校概要



年間行事

4月1日	入寮式（寮ではすでにスケジュールが組まれていて進められる）
7日	入学式
8日	校内一斉学力テスト（ここでの成績で前期のクラス分けが決定される）
7月1～5日	前期試験（ここでの成績で後期のクラス分けが決定される）
7月20～8月30日	夏休みであるが全寮制であるため寮での自主勉強が主になるだけである。
11月1～5日	秀祭（しゅうさい）いわゆる文化祭＆体育祭の事であるが、ジャスティス学園では能力の優秀さを披露したり競ったりするものである。（主な競技としては微分積分暗算、スペイン語早口言葉、創作連歌しりとり、など…）
2月1～5日	後期試験（この成績で来年のクラス分けが決定される）

(G・雷蔵) 校舎内



特色・授業風景

授業中は恐ろしく静かで、皆、集中している。もちろん、私語を発する者は皆無で、居眠りなぞは言語同断という雰囲気を作りだしている。

生徒達は学校側に強制されて無理やり勉強させられるのではなく、誰もが自主的かつ勤勉な姿勢を見せているのが特徴である。

授業では教科書は一切使用しない。生徒は予習の時点ですでに教科書の内容を全て暗記してきているので、対話型による復習を兼ねての授業となっている。

エリート進学校というと、ともすれば学問偏重に見られがちであるが、同校はスポーツ、運動能力向上にも力を注いでおり、文武両道を貫く姿勢は高く評価できる。

同学園は、忌隠村という都会の雑踏から離れた場所に存在するにも関らず、驚くべきハイテク技術を学校の至る所に導入している。

個人用に揃えられた最新のパソコン群や、校内の至る所を管理する集中制御室などは、日本の先端技術の粋を集めて作られている。

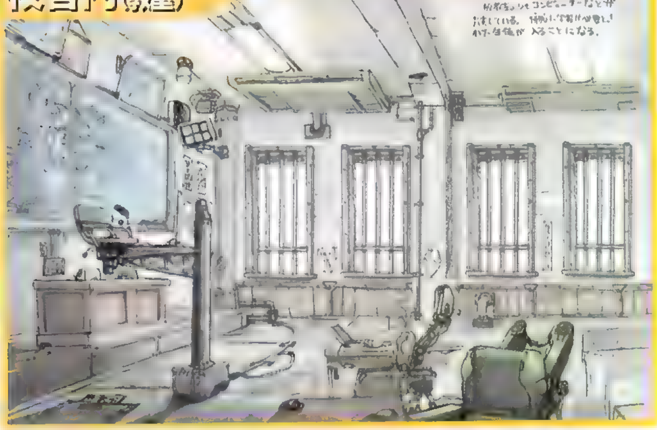
各生徒の制服に付いているジャスティス学園の校章には発信機が付いており、全生徒の位置を常に把握することが可能となっているのも特筆すべき点であろう。

校内の規律も整然としており、風紀を乱すような生徒は一人たりとも存在していない。

校内は常に静寂が保たれ、また徹底した清掃が行き届いており、騒音皆無の塵一つ落ちてない整然静粛な校舎である。

現在、ジャスティス学園の生徒会長を務めるのは「忌野雹」。忌野家の養子である彼は、飛び抜けて優秀な能力と絶対的なカリスマを持ってして、生徒たちを統率している。

校舎内(教室)





女子冬服

夏服の上に、ボタン式のブレザーを羽織ったのが冬服となる。なお、靴、靴下などは一年中共通で、やはり学校指定のものを着用しなければならない。

女子夏服

上は校章付きのカッターシャツにネクタイ、下は巻きスカートが女子の夏服である。機能を優先させた無駄の無いデザインである。彼女の着ている制服もDクラスのもの。

男子冬服

前がチャックになっている学生服を着用。霞が着用しているのはAクラスの上、スペシャルAクラスの冬服である。なお、手を胸に当てる動作は「敬礼」の意味がある。

男子夏服

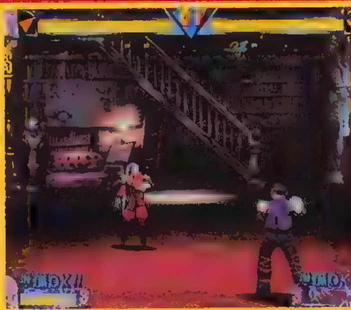
上から下まで完全に学校指定の制服である。服装違反は絶対に許されない。肩の飾り、色はクラスによって違う。ちなみにモデルはA～Jクラスのうち、Dクラスのものだ。

ジャスティス学園

万能科学のこの時代に、噂話などナンセンスである！そんなスタンスであるにも関らず、ここジャスティス学園にも七不思議は自然発生していた!?存在自体にも謎が多い学校だけに、流れる噂話も他校とは一味違うぞ。

その1　開かずの図書館!?

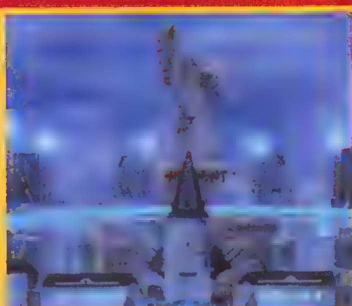
校内奥にある特別図書館には、誰も入室を許されていない。そこに保管されている書物に、忌野家の秘密が隠されているという噂も…。ただ、ジャスティス学園の生徒会長である「鏡雹」だけは、ちょくちょく特別図書室に出入りしているとの噂もあるのだが…。



膨大な蔵書量を誇る特別図書館。校長室も兼ねている。

その2　銅像の怪!?

校舎の上に設置されている雷蔵の銅像のポーズがいつも変わる!?一説によると、あの像で何かの命令をしているらしい。一体どんな物質で出来ているのかは謎。「ひょっとしてロボではないか」との突拍子もない噂もあるが、当たらずしも遠からずかもしれないぞ。



学園の中央にそびえる謎の銅像。VA説あり？

その3　猛者教師の謎!?

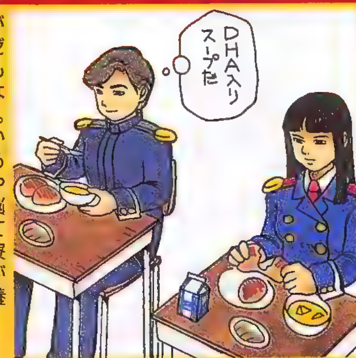
ジャスティス学園の教師は何故か格闘技に精通している者が多い。やはり、文武両道を学園のモットーとしているからだろうか？中でも国語の英雄先生は島津流空手の免許皆伝の腕を持ち、保健の響子先生は地獄の整体術を持つと生徒の間で噂されているのだが？



屈強な教師陣。保健医ですら例外ではない。

その4　能力向上ドーピング!?

学校では、DHAが入ったドリンクやゼリーなど、少しでも頭が良くなるような食べ物しか出ない。しかし、そればっかりで逆に不健康になるものもいるとか。やはり購買部には頭脳〇ンとかしか置いてないのだろうか？寮の食事も、魚料理が中心のバランス栄養食が多いらしい。



その5　アルファ波鑑賞って!?

学校の授業で、アルファ波鑑賞時間という謎のカリキュラムが組まれている。日々の過密な勉強スケジュールをこなす生徒たちの精神面をリラックスさせるための授業と言われているが、中には鑑賞をしているフリをして単語帳をめくっている者もいるという。

その6　変動する授業料!?

ジャスティス学園は授業料が決まっていないという噂がある!?(実は、生徒の能力により授業料が決定されるというシステムなのだ。能力が高くなると授業料は安くなる？逆に赤点続きや成績不振に陥るとどうなるのだろうか？)

その7　忌隠村の怪!?



ジャスティス学園の周りだけ、いつも暗雲が立ちこめている(ゲーム画面にあるような天候で、空は少しも晴れない)。時折、雷鳴が轟き嵐も来るという変な環境で、本当にここは日本と地続きなのか？と一抹の不安を抱かせる土地である。



ジャスティス 日本支配計画

君は忍者を知っているか？

「忍者」という言葉――。

その言葉には映画などによく見られるように、秘術を駆使する黒装束の暗躍集団というイメージがつきまとう。

しかし、実際の彼らは、奇術妖術など、無味乾燥ないかがわしい術だけを売りにしていたわけではない。

完成された体術はもちろんのこと、科学や機械工学、さらには人体工学に精通した、学術のエリート集団でもあったのだ。

「忍者」は戦国の世に端を発し、歴史の裏側から時の権力者たちを助け、あるいは動かし、人知れずに暗躍を続けてきた。

江戸時代に入り、太平の世が訪れるにつれて衰退していったと思われた彼らだが、実際には巧みに民衆の中に入り込み、その後の教育や学術分野での発展に大きく貢献していたのだ。

しかしその一方で、表の技術である「学術・教育」とは逆の、忍者の持つもう一つの側面である「暗殺集団」としての発展も、太平の世にあっても密かに脈々と受け継がれていた。

闇から光へ、そして――

時は流れて現代。某地方の山奥に、全寮制の超エリート高等学校が設立された。その名も「私立ジャスティス学園」。

設立者は忌野家第三十五代頭領・忌野雷蔵である。

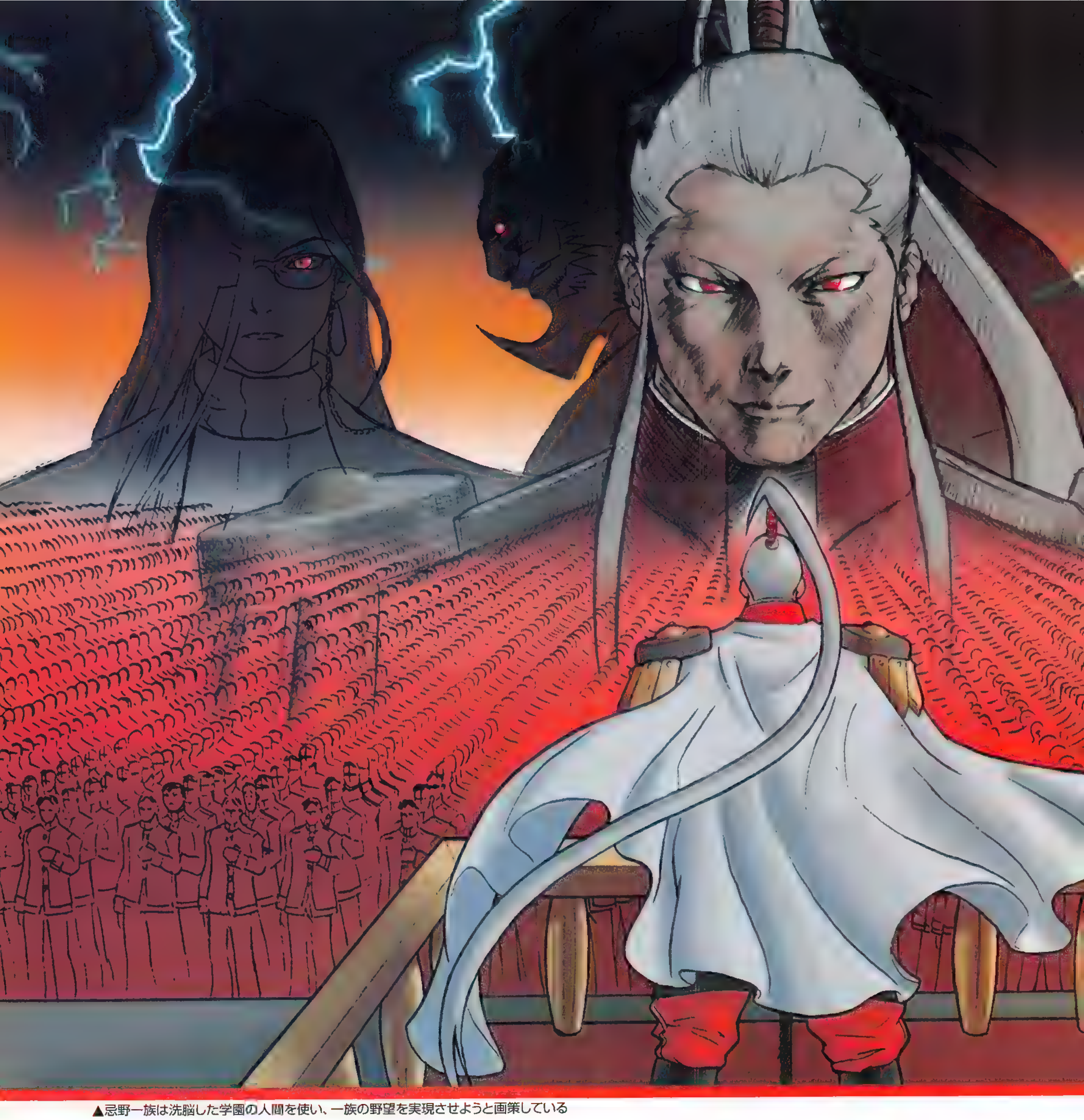
忌野家は由緒正しき忍者の家系で、他の忍者の一族のように表社会には出ず、人里離れた場所で代々学術・暗殺術両面での研究を行っていた一族だった。

だが一族のなかでも開明的な思想を持っていた雷蔵は、忌野家の持つ独創的で優れた教育方法で育てた人間を使って、現在の日本の堕落しきった社会構造の全てを変えていくことは出来ないだろうか、と考えていた。

そして、自分の父の死を機会に、彼は日本を表社会から変えていける優秀な人材を育てるための学校を設立したのである。

忌野家が培ってきた膨大な知識、代々施されてきた英才教育法、そして今まで表社会に出ることがなかった闇の「秘術」。それら全てを総動員して、「ジャスティス学園」は創立された。

そう！　この学園はただのエリート進学校ではない。



▲忌野一族は洗脳した学園の人間を使い、一族の野望を実現させせようと画策している

数百年積み重ねられてきた英知、数々の優秀な忍者を育て上げた英才教育法、そして忌野雷蔵の「理想」の上に成り立つ、最も古く、そして全く新しい超エリート校なのだ！

「忌野一族」の陰謀

しかし、その理想を脅かす影―。今、このジャスティス学園を、黒い野望の影が包もうとしていた。

理想の教育に燃える雷蔵のあずかり知らぬところで、大いなる陰謀が動き始めていたのだ！

ジャスティス学園現生徒会長の「忌野雹」、彼を中心にして、日本全土を巻き込む巨大な計画が、今、まさに発動しようとしていたのである。

雷蔵が育て上げた優秀な生徒たちは、一転して「雹の優秀な軍隊」へと変貌を遂げた。一体、なんのために⁈ それだけではない！ 雷蔵自身も洗脳され、雹の傀儡と化してしまった！

それら一連の陰謀の後ろに見え隠れする影――それこそ、独断で闇の知識を表の世界に持ちだした、雷蔵の方針に反発する「忌野一族」の制裁であったのだ！

果たして、雷蔵はこの試練を乗り越えて、真の教育者たるべき信念を貫けるのであろうか⁉ それとも、忌野一族の強大な力に屈してしまうのであろうか⁉

今、ジャスティス学園に嵐が迫る！

MOBILE TEACHER

機動教師



ジャスティス学園学長・雷蔵の指令で、
付近の高校から
学園にスカウトすべき人材を
探しまわるのが当初の目的だったが、
スカウト活動を進行するうちに、
学園のやりかたに疑問を持ち始める。

STORY

(-しまづ ひでお-島津 秀雄)PROFILE

性別：男　生年月日：5月5日　血液型：A型
身長：165cm　体重：68kg
スリーサイズ：93・80・85　出身地(国籍)：日本
家族構成：九州の道場兼自宅を出てからは一人暮らし
好きなもの：日本文学、和食、生徒たち　嫌いなもの：争いごと、卑怯なこと
特技：空手、料理、洗濯、掃除(←一人暮らしが長いとこうなる)
所属高校：私立ジャスティス学園(国語教諭)　得意な科目：国語　苦手な科目：――
所属クラブ：―
アルバイト：教師のアルバイトは禁止されています

HIDEO SHIMAZU

英雄 HIDEO

CHARACTER

正義感が強くて紳士的だが、
口べたで、人付き合いが苦手。私生活は
まじめで、酒もタバコもやらない。
目下嫁さん募集中の40男。
見た目はさえないが、実は空手は
九段の使い手で、名門島津流の跡取りだった。
館長である父親の死後、
派内で骨肉の争いが始まり、
争いごとが嫌になって
道場継承者争いから自ら手を引いた



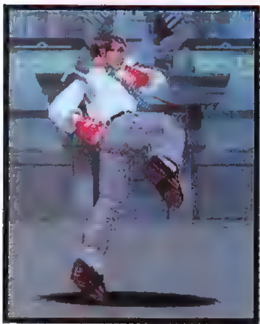


ALL ACTIONS OF 英雄

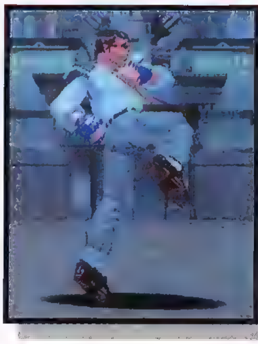
青春の肖像 グラフィックコレクション

ジャスティス学園

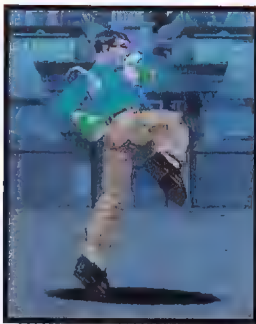
小ボタンカラー



大ボタンカラー



スタート+小ボタンカラー



スタート+大ボタンカラー



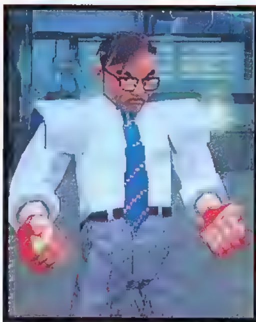
挑発(スタートボタン)



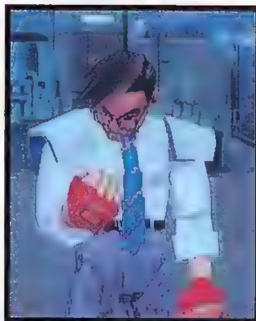
タイムオーバー



勝利ポーズ1



勝利ポーズ2



ぶっ飛び



熱血受け身



走り



正面



通常攻撃一覧



上　下　上/下　は、それぞれガード方向を表します。なお、多段ヒット技に関しては1発目についてのみ表記となります。

通常技解説

英雄で重要な通常技は、やはり立ち小Kになる。理由は、技の出が早くリーチもあり、そのまま熱血コンボで連続技を成立させることができるからだ。これを起点に、小→小→大と簡単につなげることができ、更にそこから必殺技や完全燃焼アタックを叩き込むこともできる。また、小→小→大の後にレバー入れ大攻撃に移行するとさらに有効なので覚えておこう。

ほかに、立ち小K始動の連続技が有効であれば、立ち小P始動の連続技も有効に感じるかも知れない。しかし、技の出の早さは同じなので、攻撃判定の強いキックのほうが使いやすいはずだ。相手と密着状態になったら素早く攻撃を仕掛けよう。

あと、大攻撃は直接使うのではなく、やはり小攻撃からの熱血コンボに組み込んでいくのが賢い使い方。いくらリーチがあるからといっても振り回しているだけではヒットしにくい。

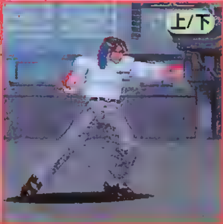
ジャンプ攻撃は上りで小、下りで大と使っていけば空中で当たり負けしにくくなる。ジャンプ攻撃のあとは非常に有利なので、ヒットしたかどうかに関わらず連係技で相手にプレッシャーをかけていこう。

ジャスティス学園

レバー入れ攻撃

根 ➡+大Ⓟ

島津流フック



根 ↘+大Ⓟ

島津流アッパー



根 ⬅+大Ⓟ

鎖骨割り



根 ⬅+大Ⓚ

カカト落とし



根 空中で➡+大Ⓟ

叩き付けストレート



起き上がり攻撃

起き上がり中ⓅorⓀ

起き上がりストレート



起き上がり中⬇+ⓅorⓀ

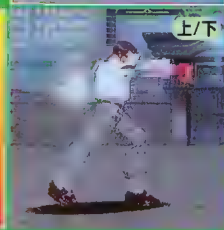
起き上がり足払い



振り向き攻撃

後ろ向きでⓅ

振り向きストレート



後ろ向きでⓀ

振り向きキック



ダッシュ攻撃

走り中にⓅ

タックル



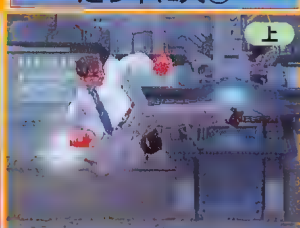
走り中に小Ⓚ

スライディング



走り中に大Ⓚ

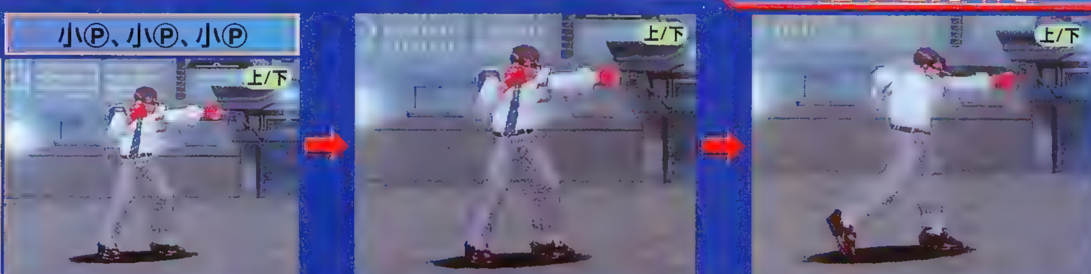
飛び蹴り



通常連打攻撃

小Ⓟ、小Ⓟ、小Ⓟ

熱血連打



根 マークは根性カウンター使用可能技であることを表します。

投げ技

逆一本背負い　接近して小Ⓟ＋大Ⓟ



巴投げ　相手しゃがみ時に接近して⬇＋小Ⓟ＋大Ⓟ



ジャーマンスープレックス　相手の背後で小Ⓟ＋大Ⓟ



地獄車　空中で接近して小Ⓟ＋大Ⓟ



特殊入力技解説

レバー入れ大攻撃は英雄に限らず、ジャスティス学園では非常に重要な技である。理由は大攻撃からさらに大攻撃をつなげるのに必要であり、段数を増やすとともに攻撃力も上げることができるからだ。さらに、エアバーストで多くの追い打ちをかけることもできるし、攻撃のバリエーションを増やすためにも使用する。

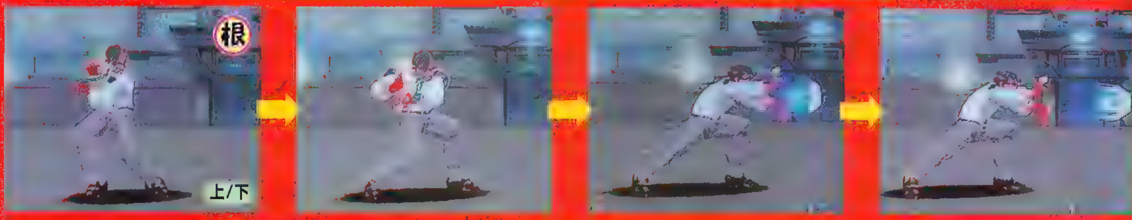
英雄は⬅＋大Pが中段攻撃になっており、しゃがみガード不可である。さらに、ここから真円脚、実直拳、島津流真実直拳につなげることができるので積極的に使っていくといい。もちろん、小→小→大からの4段目で使うと連続技として成立する。

また、さまざまな必殺技や完全燃焼アタックにつなげたいのであれば➡＋大Pから行なうこと。これなら地上であればすべての必殺技がつながる。

↘＋大Pはエアバーストへ移行。ただし、英雄は地上での連続技が強力なので、あまり意識して使っていく必要はないだろう。

⬅＋大Kも実は中段攻撃。鎖骨割りのほうが何かと使いやすいが、リーチはこちらのほうがある。真円脚や島津流真実直拳につなげられる。

正波拳
↓↘→+Ⓟ



空中正波拳
空中で↓↘→+Ⓟ



対空正波拳
↓↙←+Ⓟ



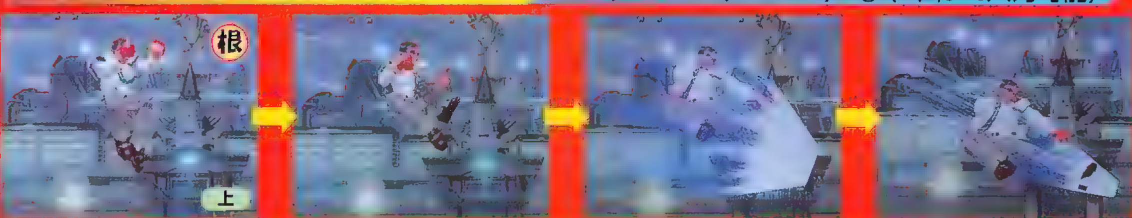
実直拳
→↓↘+Ⓟ



真円脚
↓↙←+Ⓚ



雷鋭蹴
空中で↓↘→(or↓↙←)+Ⓚ(3回まで入力可能)



完全燃焼アタック

島津流正波拳　↓↙←↓↙←＋Ⓟ



島津流真実直拳　↓↘→↓↘→＋Ⓟ



必殺技・完全燃焼アタック解説

英雄が保有している必殺技と完全燃焼アタックはどれも性能が良く、利用価値が高い。

特に積極的に使ってほしいのは真円脚で、連続技に組み込むのであれば大攻撃からが使いやすく、レバー入れ大攻撃からでもOK。また、小と大でヒット数が1ヒットと3ヒットで差が大きくあり、相手が根性カウンターをかけるタイミングを見極めるのが難しいというメリットもある。

正波拳は全部で3種類あり、空中とノーマルと対空がある。空中正波拳は大で使用すれば3発連続で出せるので、相手への牽制には使いやすい。ただ、地上で使う正波拳は相手にガードされると手痛い反撃を受けるので、できるだけ相手にヒットさせられるときに使うようにしよう。

また、実直拳は対空技になり得るようなイメージがあるが、連続技専用の必殺技と割りきったほうがいい。これは島津流真実直拳にも言えることなので注意しよう。

島津流正波拳は近い距離でガードされるとその後の状態が良くないので、連続技に使用する場合は必ずヒットさせたい。

機動教師伝 Gヒデヲン

機動教師(Mobile Teacher)とは?

学園暦0078年に勃発した学園内紛争(通称 1年紛争)にて初めて学生側が使用した機動兵器、機動学生(Mobile Student)に対抗して学園側の開発した機動兵器、それこそが機動教師(Mobile Teacher)、通称MTである。

貴様は知っているか!? 朝焼けにそそり立つ学園の守護神「機動教師ヒデヲン」の雄姿を!?
迫り来る学徒たちの魔の手から学園を守るため、今、ヒデヲンが大地に立つ!
行くぞヒデヲン、我が命果てるまで!
ティーチャーファイト・レディ〜ゴォオ!!

島津 英雄



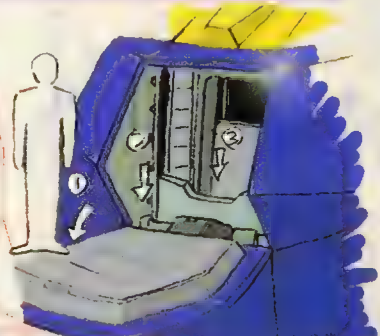
初出撃で見事機動学生を撃破したMTX-78。パイロットは安室英雄教諭。



ヒデヲンの必殺技、シャイニングハンド



手のひらに備えつけられたJフィールド発生装置。ここからJエネルギーを放ち、目標を撃破する。



コクピットハッチと人物対比

※上図では胸部アクティブアーマー(ネクタイ)は省略されています。

●英雄に隠された数々の秘密?を、カプコン開発陣が公開する!

英雄の教育的指導!



機動教師
MTX-78 ヒデヨン
MTX-78D
デザートタイプ
MTX-78M マリンタイプ
MTP-79 量産タイプ
学園側が密かに開発を
進めていた新型機動兵器
その名も『教師王』
詳細は待て次号!!
※このページの記事はフィクションです。

DEVILISH SCHOOL NURSE

白衣の悪魔



ジャスティス学園学長・雷蔵の指令で、
付近の高校から学園にスカウトすべき人材を
探しまわるのが当初の目的だったが、
スカウト活動を進行するうちに、
学園のやりかた[illegible]

STORY

（-みなづき きょうこ-水無月 響子）PROFILE

性別：女　生年月日：6月7日　血液型：B型
身長：173cm　体重：??kg　スリーサイズ：87・56・89
出身地（国籍）：日本
家族構成：ジャスティス学園に転任してからは両親と三人で暮らしている（一人娘）
好きなもの：日本酒、競馬　嫌いなもの：家事全般　特技：整体、手術
所属高校：私立ジャスティス学園（保健医、保健体育教諭）
得意な科目：生物、化学　苦手な科目：——
所属クラブ：——
アルバイト：教師のアルバイトは禁止されているが、週刊誌でライターとして[illegible]いたりしているらしい

KYOKO MINADUKI


響子
KYOKO
CHARACTER
元・某医科大学整形外科助手。
天才外科医にして、
整体術のエキスパート。
才色兼備、頭脳明晰、
容姿端麗、スタイル抜群。
仮病を使ってでも保健室に出入りする
男子生徒があとを絶たない。
男子生徒の憧れの的。
白衣を着れば理知的でエネルギッシュな
ウーマンドクターに変身するが、
白衣を脱げばだらしなく、
おっちょこちょいな面もある。
大酒飲みで、家事は大の苦手。
ジャスティス学園

ALL ACTIONS OF 響子

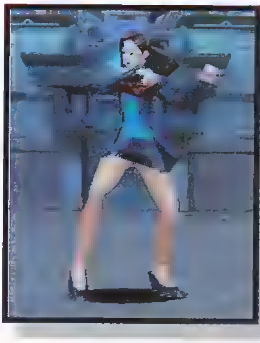


青春の肖像 グラフィックコレクション

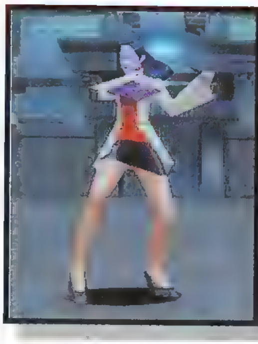
小ボタンカラー



大ボタンカラー



スタート+小ボタンカラー



スタート+大ボタンカラー



挑発（スタートボタン）



タイムオーバー



勝利ポーズ1



勝利ポーズ2



ぶっ飛び



熱血受け身



走り



正面



通常攻撃一覧



上　下　上/下 は、それぞれガード方向を表します。なお、多段ヒット技に関しては1発目についてのみ表記となります。

通常技解説

ジャスティス学園における各キャラを通常技のタイプで分類するときに、立ち小Kはその大きな目安になる。具体的にはローキックタイプとトーキックタイプの2種類に分類されるが、響子の場合はトーキックタイプである。

　このタイプの弱点としては、立ち小Kの連射力が低く、ローキックタイプに対して近距離戦で打ち負けてしまう点が挙げられる。そのため、響子としては、連続技が確定するような状況を除き、立ち小Kよりもしゃがみ小Kを使っていくことになる。しゃがみ小Kは、その後どのような組み合わせにしても連続技として成立しないものの、連射が効くためそれほど打ち負けず、その後の（連係としての）熱血コンボへのつなぎもスムーズなので、近距離戦にはこちらを使っていくことになる。

　このように、近距離戦が弱い反面、中間距離では、リーチの長い下段攻撃であるしゃがみ大Kが強力。この技はキャンセルすることによって、必殺技の昇天切開（後述）につなぐことができるので、中間距離からいきなり出したり、熱血コンボの主軸として積極的に取り入れていこう。

ジャスティス学園

レバー入れ攻撃

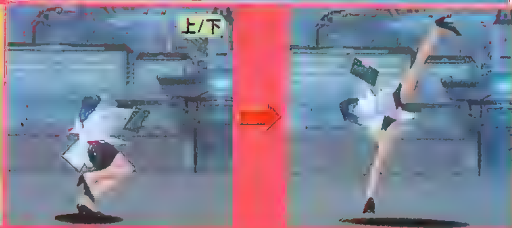
根 はたきパンチ　➡＋大Ⓟ



根 リバースキック　➡＋大Ⓚ



根 エア開脚キック　↘＋大Ⓚ



根 回転カカト落とし　⬅＋大Ⓚ



根 跳び回転カカト落とし　空中で➡＋大Ⓚ



起き上がり攻撃

起きあがり胴蹴り　起き上がり中ⓅorⓀ



起き上がり突き蹴り　起き上がり中⬇＋ⓅorⓀ



振り向き攻撃

振り向きストレート　後ろ向きでⓅ



振り向きキック　後ろ向きでⓀ



ダッシュ攻撃

タックル　走り中にⓅ



スライディング　走り中に小Ⓚ



飛び蹴り　走り中に大Ⓚ



通常連打攻撃

熱血連打　小Ⓟ、小Ⓟ、小Ⓟ



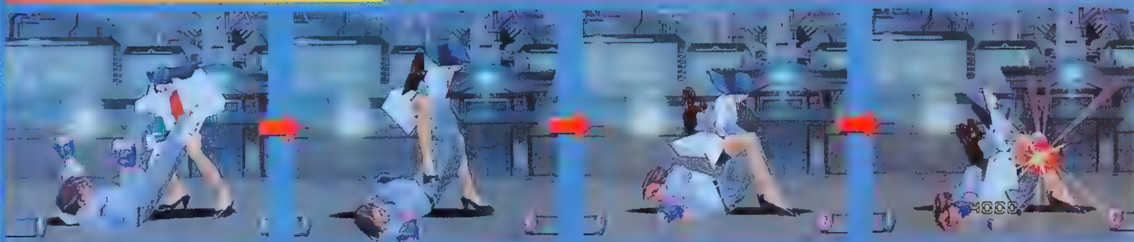
根 マークは根性カウンター使用可能技であることを表します。

投げ技

出席簿蹴り 接近して小Ⓟ＋大Ⓟ



逆エビ固め 相手しゃがみ時に接近して⬇＋小Ⓟ＋大Ⓟ



ジャーマンスープレックス 相手の背後で小Ⓟ＋大Ⓟ



首狩り投げ 空中で接近して小Ⓟ＋大Ⓟ



特殊入力技解説

響子の特殊入力技のうち、実戦で特に使えるものは3つ。順に説明しよう。

まず、⬅＋大Kは、中段攻撃になっている上に、しゃがみ大Kから熱血コンボとしてつなげることができ、キャンセルすれば昇天切開にもつながるというスグレモノ。響子の強さを支える技だが、あまり多用するとしゃがみ大K→⬅＋大Kの間に、ツープラトンや根性カウンターで割り込まれてしまうので注意しよう。

次に使えるものは、➡＋大P。リーチと、攻撃判定の発生面において優秀なこの技は、通常戦で使うことはほとんどないが、根性カウンターとして使用することで驚異の性能を発揮する。ややつなぎの甘い相手の連係には、すかさずこの技で割り込み、キャンセルして昇天切開や天獄への階段へとつないでいこう。

最後に紹介するのは、⬊＋大K。この技はエアバースト始動技になっているため、ヒット後には大ダメージが期待できるが、いかんせんリーチが短く使いづらい。何とかして使いたいという人は、連続技が確定するような状況で、立ち小Pスタートの熱血コンボからつなげてみよう。

ジャスティス学園

特殊移動

伸身
←＋小Ⓚ＋大Ⓚ



必殺技

出席確認
↓↙←＋Ⓟ



回診(空中可)
(空中で)↓↙←＋Ⓚ

地上 / 空中回診

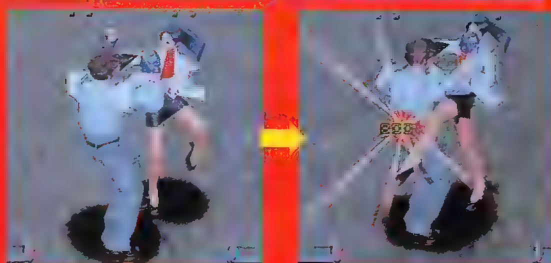


昇天切開
→↓↘＋Ⓚ(の後、大Ⓚ)

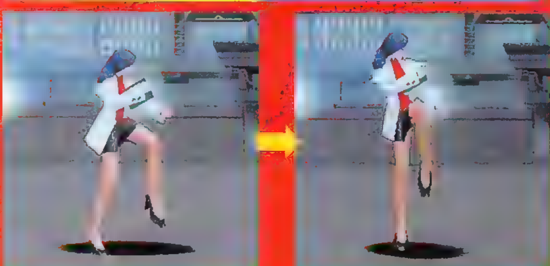
大Ⓚ追加入力



触診
↓↘→＋Ⓟの後Ⓚ連打



片翼の構
↓↘→＋Ⓚ



脚気検査
片翼の構中に小Ⓟ



脈拍検査
片翼の構中に大Ⓟ



体重測定
片翼の構中に小Ⓚ×3



座高測定
片翼の構中に大Ⓚ×3



胸囲測定
片翼の構中に小Ⓚ,小Ⓚ,大Ⓚ



身長測定
片翼の構中に大Ⓚ,大Ⓚ,小Ⓚ



※1 小は下ガード、大は上/下ガード可。
※2 小は上/下ガード、大は上ガード可。

完全燃焼アタック

天獄への階段　↓↘→↓↘→＋Ⓚ



死の介護　↓↘→↓↘→＋Ⓟ



必殺技・完全燃焼アタック解説

響子の必殺技は大きく分けて、軸をずらしつつ攻撃するため、連続技としては使用できないものと、連続技として成立する直接攻撃の2種類がある。

そのうち、軸をずらしつつ攻撃する技については、出席確認・片翼の構・伸身の3つがある。まず、出席確認は、小だと下段、大だと中段の攻撃判定をもっており、通常技をキャンセルして出すことにより、相手の根性カウンターによる割り込みを無効化することができる。次に、片翼の構は、構えの後でボタンを押すことによって様々な技を繰り出すというものだが、実際に多用するのは、構えからの大パンチ。相手に根性カウンターをかけられても反撃を受けないため、わざと反撃を誘って、相手の根性カウンターにツープラトンで割り込むように使うといい結果が出るだろう。最後の伸身は、熱血コンボをキャンセルして出すと効果的。熱血コンボに割り込んでくるツープラトンの頭上を跳び越えて、背後に着地することができる。

逆に直接攻撃の必殺技は、昇天切開が使える。連続技に使えるし、ガードされても反撃を受けづらい点がいい。

昼下がりの保健室



満たされぬ心

ジャスティス学園に、午前中の授業の終わりを告げる鐘が響きわたった。昼休みの開始を受けて、校内保健医の水無月響子は椅子に寄りかかると大きく伸びをする。

ひと気のない保健室を見渡し、艶やかな黒髪をかき上げて響子は深くため息をついた。――私立ジャスティス学園――近隣のみならず、日本じゅうにその名が知られたエリート校。そこに通う生徒たちの健康を管理するのが響子の役目。日本の未来を担う生徒たちを不摂生から守るのだ、やりがいは、ある。あるはずだった。

しかし、一向に心が満たされないのはどうしてだろう？

先日も、体調が悪いといって保健室にやってきた生徒がいた。生徒は、一刻も早く授業に復帰したい旨を響子に強く申し立てた。

睡眠不足がありありと現れている生徒の顔を見て、響子は生徒に休養するように勧めた。聞けば、連日連夜の猛勉強により心身共に疲弊しているようだった。

栄養剤を与えて休ませたが、生徒はしばらくすると「勉強が遅れるから」といって教室に戻っていった。

響子は、もう少し休養するようにと勧めたが、生徒は頑なにそれを断った。授業は一瞬たりとも聞き逃したくない、もし他の生徒と差がついたら責任を取ってもらえるのか――そういわれると、響子は二の句を継ぐことができなかった。

――確かに自分の役目は、生徒たちの体調不良をなくし、滞りなく学業の道を邁進させることにある。そして、この学校の教育方針が勉学のトップエリートを育成する、という点もわきまえている。

だが響子には、まだ自分が何をなすべきか、何をなさなければならないのかが、明瞭に見えてはいなかった。

真に「生徒たちのこと」を考えるなら、もっとほかに自分がやるべきことがあるのではないか…さっきの生徒も、力ずくでももう少し休養を取らせた方がよかったのではないか？ダージリンティの入ったカップを口に運びつつ、響子は満たされぬ思いをめぐらせていた。

教師の役目

「すみません、響子先生はいますか？」

突然の来訪者は、国語教師の島津英雄先生であった。見れば、服はところどころ破れ、体中すり傷だらけだ。

「いやあ、校庭のポプラの樹の上に、野鳥が巣を作ってましてね。どうやら雛がそこから落ちたらしくて、ぴーぴー鳴いてるのを見つけたんですよ。それを巣に戻してやったあと、うっかり樹から落ちちゃって…このザマです」

すり傷の消毒を受けながら、英雄は恥ずかしそうに怪我の理由を述べた。響子は、ふと英雄の顔を見やる。一体、英雄先生はなんのために教師を続けているのだろう――？

「そうですね…。見返りとか、そういうものじゃなく、単に恩返しをしているといったところ、ですか。私の先人たちがなした努力により、私たちは豊かな暮らしができ、色々な学問を修めることができます。今度は、私が後世に英知をつたえていく番…彼らに時代をつたえていくのが役目だと思ってます。はは、なんだか照れくさいですね」

しかし、現在自分がやっていることは、生徒たちを必要以上に勉強に駆り立てているだけではないのか？　勉学のためだけに体調を整え、そして教室へ送りだす…それだけが私の役目なんだろうか。

「確かに、この学校は学問偏重になっているきらいはあります…しかし、大事なのは生徒たちがその知識を如何に自分の人生に活かすか、ではないでしょうか。それを教えてやれるのは、教科書ではなく、私たちの誠実な心だけだと思っています。生徒を思いやる響子先生の気持ちは、きっと生徒たちに伝わります。その思いやりの心こそ、生徒たちの修めた学問を真に活かせると思うのです」

目先にとらわれない、思いやりの心。教科書にない、人として大切な学問…。

「今すぐ、結果として見えなくても…きっと生徒たちはいつかはわかってくれるはずです。私は信じてます」

その言葉には、普段の気弱な英雄からは想像できないような、信念を持った教育者の力強さが籠もっていた。

晴れゆく雲。

「ありがとうございます、英雄先生。ダージリンティーでもいかがです？」

そうね…悩んでいるだけでは駄目ね。今は私なりに、精いっぱい生徒たちの手助けをしてやろう…自分たちの力を十二分に引きだせるように！響子は感じていた。久しぶりに、心に潤いが戻った実感を。

昼下がりの保健室



FIERCE PRINCIPAL

猛獣学長





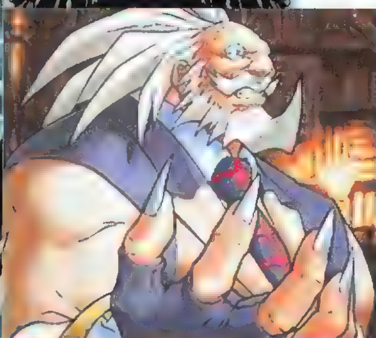
雷蔵の予想通り、忌野家独自の教育方法の効果はすばらしく、数々の優秀な人材が学園から育っていき、学園の名声はいやがうえにも上がっていったものの、一子相伝であった教育方法を解放したことによる忌野一族の反発は大きく、彼は何度も命を狙われた。さらに追い打ちをかけるように、精神的な重圧と自分の子供に対する過度の英才教育への反発からか、彼の妻はまだ幼い息子と共に姿を隠してしまったのだ。しかし、雷蔵には悲しんでいる暇はなかった。彼はその後もひたすら学園のために働き続けた。そして、ようやく一族の反発も収まり、学園も軌道に乗りだしたあるとき、雷蔵はある生徒が学力、体力ともに抜群の成績を修めていることに気がついた。彼の名は雹（ひょう）といい、生徒間ではその能力と人望で知られた存在であった。妻と息子の失踪以来、跡継ぎのことを忘れていた雷蔵は、彼を後継者として重点的に教育していくことにした。

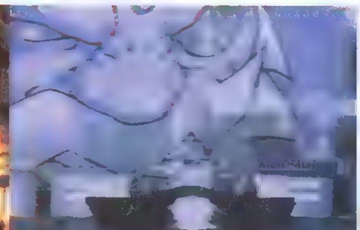
　学園のために多大な労力を費やした雷蔵の体は、もはや無理が出来ない状態になっていた。従って、雷蔵は雹が卒業したら学園を任せて自分は引退しようと考えていた。しかし、雹は実は忌野一族の隠し子であった。彼は一族の者たちによって、ある使命を植え付けられていたのであった。その使命とは、「暗殺集団の復活」「恐怖と暴力による日本の支配」であった。

STORY









(-いまわの らいぞう- 忌野 雷蔵) PROFILE

性別：男　生年月日：10月3日　血液型：O型

身長：188cm　体重：124kg　スリーサイズ：165・163・170

出身地（国籍）：日本

家族構成：謎

好きなもの：サーロインステーキ　嫌いなもの：嘘をつくこと、カニエビ類　特技：日本征服

所属高校：私立ジャスティス学園・学長　得意な科目：——

苦手な科目：——

所属クラブ：——

アルバイト：——

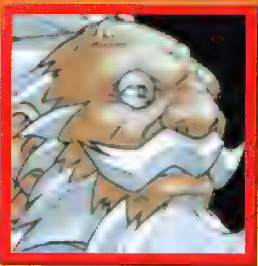
RAIZO IMAWANO

雷蔵 RAIZO

CHARACTER

肝ったまが太く、小さいことにはこだわらない、
豪快かつ快活な性格の持ち主。
自分に厳しく、一度決めた信念は必ず貫く強い意志がある。
たぐいまれなる実行力と
抜群のカリスマ性をもって、
巨大な組織を引っ張っていく力がある。





ALL ACTIONS OF 雷蔵

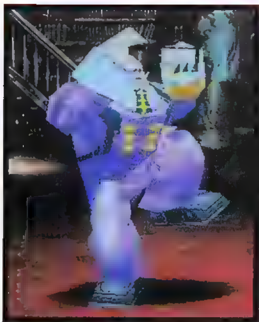
青春の肖像 グラフィックコレクション

ジャスティス学園

小ボタンカラー



大ボタンカラー



スタート+小ボタンカラー



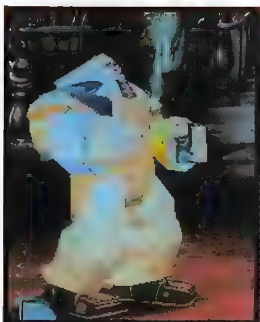
スタート+大ボタンカラー



挑発(スタートボタン)



タイムオーバー



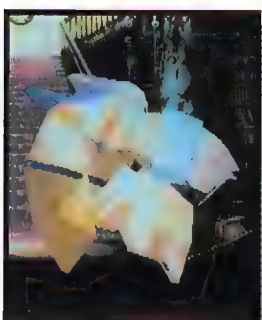
勝利ポーズ1



勝利ポーズ2



ぶっ飛び



熱血受け身



走り



正面



通常攻撃一覧



上　下　上/下 は、それぞれガード方向を表します。なお、多段ヒット技に関しては1発目についてのみ表記となります。

通常技解説

ジャスティス学園における、代表的な攻撃の開始ポイントである「立ち小K」。キャラによって、「ローキック」タイプと「トーキック」タイプに分類されるのだが、雷蔵は立ち小K→立ち小Kのつながりが速いローキックタイプに入るので、この立ち小Kを牽制に使用しつつ、熱血コンボを狙うのが基本だ。だが、立ち小Pも攻撃判定発生までの時間は変わらず、雷蔵は他のキャラと違い腕が長く、立ち小Kとリーチがほとんど同じなので、どちらを攻撃の起点としてもあまり大差はない。

立ち大Pは発生が早くリーチも長いので、いきなり出してみたり、熱血コンボのつなぎに使用したりと、とても使いやすい。それとは対照的に、立ち大Kはリーチは長いのだが、発生がとにかく遅く、熱血コンボもつながらないので、使わないほうが無難。

しゃがみ小P・小Kは、ともに連続ヒットするわけでもなく、使用目的は謎。特にしゃがみ小Kは、大攻撃並みに発生が遅く、もっと謎。

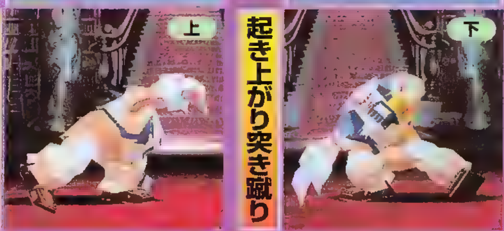
しゃがみ大攻撃では、パンチは発生が遅いが、浮かせ技がつながる。またキックは中段技と織りまぜて、相手の体力を削るのにイイ。

レバー入れ攻撃



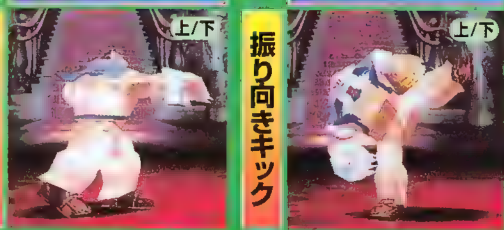
- 根 獣裂襲　➡+大Ⓟ　上/下
- 根 獣覆裂　⬅+大Ⓟ　上
- 根 獣仰裂　🔥↘+大Ⓟ　上/下
- 根 獣襲撃　➡+大Ⓚ　上
- 根 猛突　空中で➡+大Ⓟ　上
- 根 双獣蹴　空中で➡+大Ⓚ　上

起き上がり攻撃



- 起き上がりストレート　起き上がり中ⓅorⓀ　上
- 起き上がり突き蹴り　起き上がり中⬇+ⓅorⓀ　下

振り向き攻撃



- 振り向きストレート　後ろ向きでⓅ　上/下
- 振り向きキック　後ろ向きでⓀ　上/下

ダッシュ攻撃



- タックル　走り中にⓅ　上
- スライディング　走り中に小Ⓚ　下
- 飛び蹴り　走り中に大Ⓚ　上

通常連打攻撃

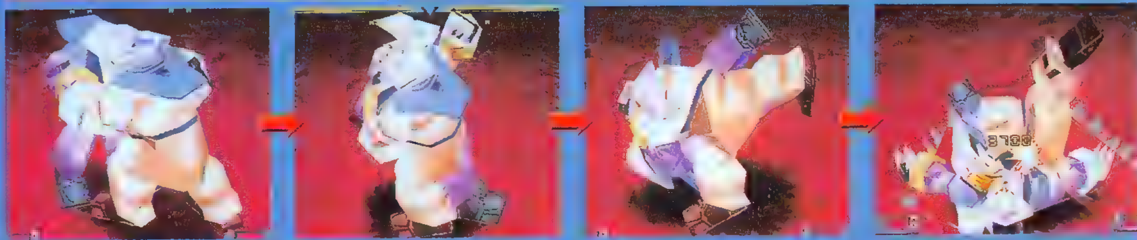


- 熱血連打　小Ⓟ、小Ⓟ、小Ⓟ　上/下 ➡ 上/下 ➡ 上/下

根 マークは根性カウンター使用可能技であることを表します。

投げ技

大外刈り
接近して小Ⓟ＋大Ⓟ



ジャンピングパイルドライバー
相手しゃがみ時に接近して⬇＋小Ⓟ＋大Ⓟ



フェイスクラッシャー
相手の背後で小Ⓟ＋大Ⓟ



地獄車
空中で接近して小Ⓟ＋大Ⓟ



特殊入力技解説

・➡＋大Pはとても発生が早く、前にダッシュしながら出すので、奇襲や熱血コンボのつなぎ、根性カウンターと用途が広い。特に、その発生の早さを活かした根性カウンターはとても頼りになるはずだ。また、ヒットさせると相手は遠くへ吹っ飛ぶので、ダッシュして間合いを詰めよう。

・↘＋大Pは浮かせ技で、ヒットさせるとエアバーストに移行することができる。しかしガードされると手痛い反撃を喰らってしまうので、どうせ出すなら連続でヒットするようにしゃがみ大Pの後に出すといいだろう。

・⬅＋大Pは中段技で、発生も早く、立ち小K→立ち小K→立ち大Pからの、コマンド投げとの2択を迫るのが常套手段だ。

・➡＋大Kは、速いジャンプキックで中段技。他のキャラのジャンプ系中段技に比べて格段に速いので奇襲に最適。また、ジャンプはするが、一定距離内なら相手を飛び越すことなく自動で距離を調節してくれるし、相手のしゃがみ大Kをスカしてヒットさせることもできる。しかし間合いが近いと相手の立ち小キックなどでツブされやすいので注意。

夜叉車

↓↘→＋ⓅorⓀ（2回まで入力可能）

小Ⓟor大Ⓟ / 小Ⓚ / 大Ⓚ



空中夜叉車

空中で↓↘→＋ⓅorⓀ（2回まで入力可能）

小Ⓟ / 大Ⓟ / 小Ⓚ / 大Ⓚ



六腑突き

↓↙←＋Ⓟ



狂獣裂破

→↓↘＋Ⓟ



石砕牙

→↘↓↙←＋Ⓚ

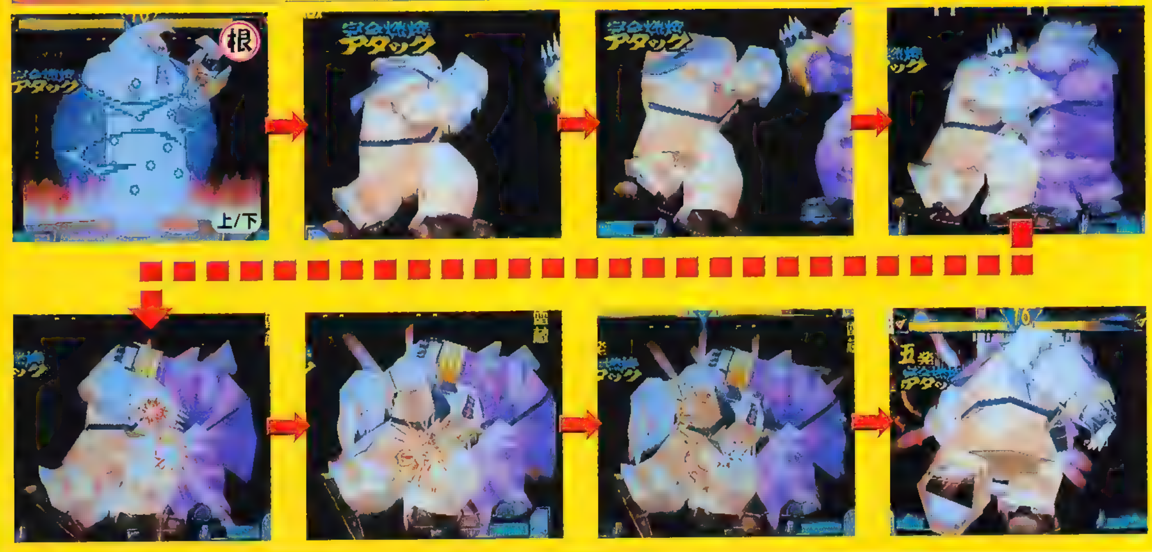


完全燃焼アタック

忌野流狂獣裂破　↓↘→↓↘→＋Ⓟ



忌野流六腑突き　↓↙←↓↙←＋Ⓟため



必殺技・完全燃焼アタック解説

夜叉車は突進技で、ボタンにより突進していく方向が変化し、一度出した直後にもう一度任意のレバー方向＋ボタンで、入力した方向に出せる。空中で出す場合は、ボタンによって突進していく方向が地上で出す場合と異なる。ガードされるとスキが大きいので、2発目はなるべく逃げるようにしよう。

狂獣裂破も突進技。主に熱血コンボの最後や、スピードを活かした奇襲、ダウンしている相手への追い打ちに使う。熱血コンボがガードされている場合は、小と大を使い分けると、根性カウンターをされにくい。

コマンド投げの石砕牙は、とてもダメージが高いので狙っていくべき技だ。熱血コンボの途中、つまり立ち小K×2の後や、立ち大Pの直後などに使い、中段との2択を迫ろう。

完全燃焼アタックの忌野流狂獣裂破は、熱血コンボの最後や、起き上がりの直後に。忌野流六腑突きは、発生が遅く使いにくいが、溜めることでガード不能になり、ダメージもゲージの半分弱を奪う。また、距離が離れていてもダッシュして相手の直前で出してくれる。だが避けでかわされてしまうので、やっぱりダメ!?

教育の窓から

第8回 ゲスト：私立ジャスティス学園・忌野雷蔵校長



忌野 雷蔵

真の英才教育実践者

こんにちわ。毎回、現場から教育者の生の声をお届けする「教育の窓から」のお時間です。今回は、画期的な教育方針で全国的に有名な、私立ジャスティス学園の学園長、忌野雷蔵校長にお話をうかがいます。よろしくお願いします。

「こちらこそ」

えー、まず、学校方針の基礎理念についておうかがいしたいのですが。

「うむっ。私は常日ごろから日本の現状を憂い、この腐った社会を根底から改革しなければならないと考えていた。

そこで考えたのが、『学徒の段階からの徹底したエリート教育』だったのだ。

文武はもちろんのこと、もっとも現在日本で懸念とされている『心の脆弱さ』をも克服させるために、私はこの学園を創設したのだ」

徹底したエリート教育…ですか？

「左様。健全な肉体と精神は優れた能力を作る。たゆまぬ努力と向上心に裏付けされた『学徒の心得』をみっちりとたたき込むこと。それがジャスティス学園の目標であり、使命である。

我が校がおこなうのは格式だけの英才教育とは違い、生徒個人の能力、個性に合わせて、究極まで突き詰めた真の意味での『英才教育』なのだよ！わかるかね君ぃ！」

ちょ、ちょっと、落ち着いて下さい忌野校長！ わ、わかりましたってば。

ジャスティス学園生徒心得

ふううう〜。

「うむっ。ちょいと熱が入りすぎてしまったな。ともかく、私は日本の社会構造を表から変えていける有能な人材を、一人でも多く育ててあげたいという一念で、この学校を創った。

もちろん『有能』なのは学問や知識などだけではない。勉学も運動もつねにトップを目指すのはもちろん、大切なのは何物にも動じないタフな精神力！それがそなわってこそ、はじめて一人前の人間といえるのだ！」

そ、そういや忌野校長の好きな言葉は『質実剛健』でしたね。

「そうだ。いい言葉だろう。私は曲がったことや軟派な所作が大嫌いなのでな。もちろん、ジャスティス学園の生徒心得にも、ビシッと一言『質実剛健』の文字を刻んでおる！」

なるほど。…そういえば、ジャスティス学園といえば、他校を圧倒する厳しい教育指導で知られてますけど…。

「うむっ。厳しいといえば厳しいかもしれんな。しかし！我々の指導程度で根をあげるような若者ならば、将来はたかが知れておる！落ちこぼれの者をかまっているほど今の社会は寛容ではないのだからな！加えて校長の命令は絶対である！規律違反は論外！」

なかなか厳しいですね。それで…あの、気になってたんですが、校長の爪って随分ご立派ですよね。

「うむっ。毎日、爪の手入れはおこたらんようにしてある。いつもしっかり研いで鋭くしておるのだ」

な、何ゆえにですか？

「私は尖っておるものが大好きでの。まあ、爪しかり、人間しかりだ」

はあ、そうですか。では、最後になにか一言お願いします。

「自分をとことん信じろ！自分の正しいと思うことは正義であるの精神を貫くのだ！その正義を揺るぎなきものにするために、日々精進を重ねることが重要であるっ！」

お言葉ありがとうございました。

「教育の窓から」、今日は私立ジャスティス学園の忌野雷蔵校長をゲストにお招きしてお送りしました。

次回のゲストは、県立虹色中央高校の小鳩真由実先生の予定です。お楽しみに。

教育の窓から



with 響子

究極の矯正術

ボタン縦押し

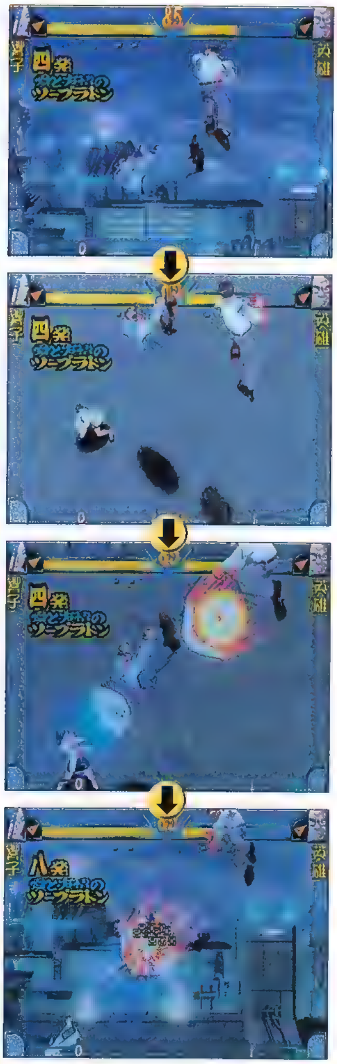


愛と友情のツープラトン

with 英雄

島津流真正波拳

ボタン縦押し

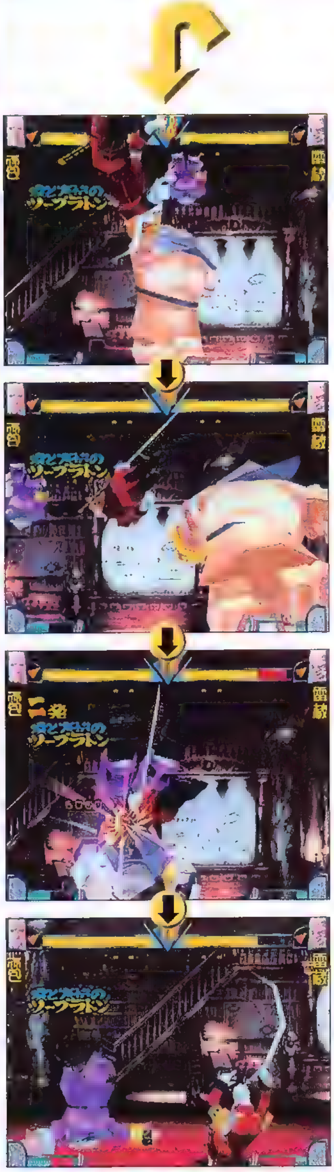




英雄のツープラトンは島津流真正波拳。技の始動は真円脚のように地上からやや浮きつつ相手を攻撃する。よって、相手が低い姿勢の場合は当たらないが、地を這うような飛び道具系であれば飛び越しつつヒットさせられる。

多段攻撃であり、ダメージのほうも安定して高い攻撃力を誇る。トップクラスのツープラトンだ。

愛と友情のツープラトン with 雷蔵



人間大砲

ボタン縦押し



雷蔵のツープラトン攻撃は、なんと相棒をブンブン振り回して、相手に投げつけるとんでもない攻撃だ。その発生速度は全キャラ中トップクラスで、「危ない!!」と思ったらすぐ使用すると、まず助かる。しかし蹴り上げのリーチが短く間合いが近くないとヒットしにくいことと、ガードされたら確実に反撃をされてしまうのが難点。

愛と友情のツープラトン



響子のツープラトンは体力回復。相手に与えるダメージと自分の回復量を加算すれば、威力の面では他のツープラトンと比べて見劣りしないものの、攻撃時に前進しないことによる判定の狭さや、ガードされた後の隙の大きさ、相手の体力が少ないときに倒しきれない点が弱点で、いまいち使いにくいツープラトンといえる。

SOLE RIDER

ピュアライダー

行方を探し出すため、外道高校に潜入していたが、
兄を助け出したあとは、

STORY



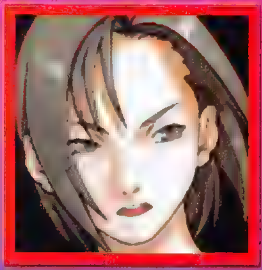
(-かざま あきら- 風間 あきら) PROFILE

性別：女　生年月日：3月3日　血液型：AB型
身長：160cm　体重：45kg
スリーサイズ：81・62・83　出身地（国籍）：日本
好きなもの：バイク、兄貴、外道高校の仲間や一緒に闘った仲間　嫌いなもの：しゃべること
特技：中国拳法（陳氏太極拳）
所属高校：外道高校（←正体がばれたので、学校に隠し通すかどうするか思案中）
得意な科目：国語、社会、英語　苦手な科目：体育、音楽（理由は秘密）
所属クラブ：とりあえず兄を捜し終えたあとで入ろうと思っている
アルバイト：近所のバイク屋でバイクをいじっている

AKIRA KAZAMA



あきら
AKIRA
CHARACTER
無口で恥ずかしがりや。
ヘルメットを脱ぐと性格が変わってしまう。
外見の姿と同様、優しい性格の持ち主である。
しかし、ヘルメットをかぶると
外
外道高校



ALL ACTIONS OF あきら

青春の肖像 グラフィックコレクション

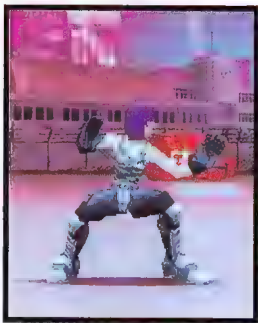
小ボタンカラー



大ボタンカラー



スタート+小ボタンカラー



スタート+大ボタンカラー



挑発(スタートボタン)



タイムオーバー



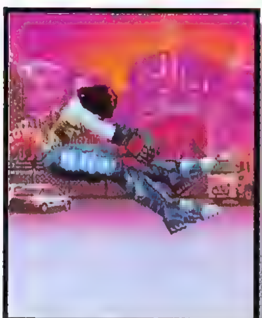
勝利ポーズ1



勝利ポーズ2



ぶっ飛び



熱血受け身



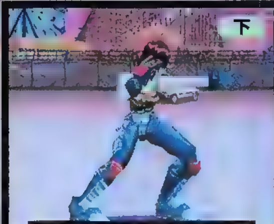
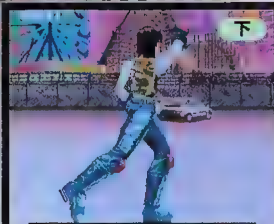
走り



正面



通常攻撃一覧

	立ち	しゃがみ	ジャンプ
小パンチ	 上/下 ジャブ	 下 しゃがみジャブ	 上 ジャンプストレート
大パンチ	 上/下 踏み込み掌底	 下 しゃがみアッパー	 上 ジャンピングレンジパンチ
小キック	 上/下 ローキック	 下 しゃがみローキック	 上 跳び足刀蹴り
大キック	 上/下 ミドルキック	 下 バックスイープキック	 上 跳び蹴り

上　下　上/下 は、それぞれガード方向を表します。なお、多段ヒット技に関しては1発目についてのみ表記となります。

通常技解説

小攻撃で多用するのは立ち小K。出が早く、リーチも長いので、ラウンドスタート時や熱血コンボのスタート技などに使っていく。加えて隙も少ないので、根性カウンターをかけられても大丈夫なのが強み。大攻撃にカウンターをかけようとしている相手には、立ち小K止めを多く混ぜていくといい。

大攻撃で多用するのは立ち大P。立ち小Kから➘+大P（エアバースト始動技）へのつなぎ技として使っていく。立ち大Pの出は早く、ラウンドスタート時の相殺合戦（お互い立ち小K×2からの立ち大P）でもそうそう負けることはない。

しゃがみ攻撃はどれも下段技だが、しゃがみ大Kをたまに使うくらいで他はほとんど使わない。

熱血コンボは、立ち小K×2→立ち大Pを使っていく。ヒットしていたら➘+大Pにつないで浮かせ、ガードされていたらそこで止めたり、小旋蹴舞につなげるのが基本となる。

ジャンプ攻撃は、主にリーチの長いキック系を使っていく。空中ガード重視の単発攻撃もいいが、昇り小K→下り大Kという連係での跳び込みも非常に有効だ。

レバー入れ攻撃

開砲掌
根 ➡+大Ⓟ



通天打
根 ↘+大Ⓟ



空転蹴
根 ➡+大Ⓚ



伸転脚
根 空中で➡+大Ⓚ



頭天蹴
空転蹴中に大Ⓚ



転周脚
空転蹴中に⬇+大Ⓚ

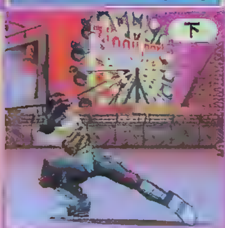


起き上がり攻撃

起き上がり胴蹴り
起き上がり中ⓅorⓀ



起き上がり足払い
起き上がり中⬇+ⓅorⓀ



振り向き攻撃

振り向きストレート
後ろ向きでⓅ



振り向きキック
後ろ向きでⓀ

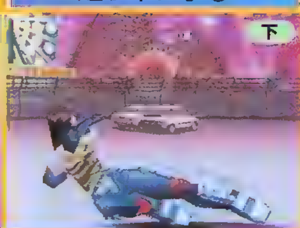


ダッシュ攻撃

タックル
走り中にⓅ



スライディング
走り中に小Ⓚ



飛び蹴り
走り中に大Ⓚ



通常連打攻撃

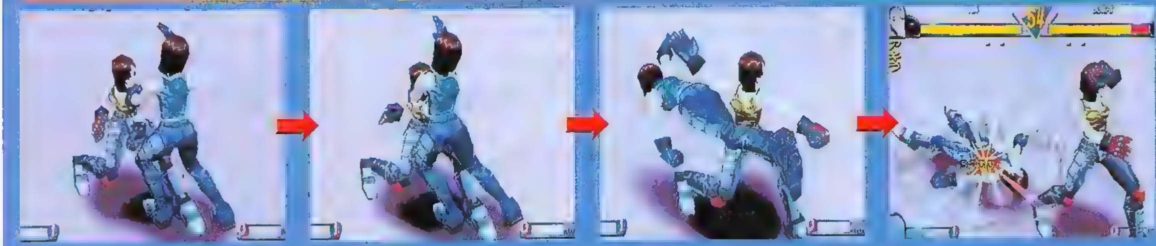
熱血連打
小Ⓟ、小Ⓟ、小Ⓟ



根 マークは根性カウンター使用可能技であることを表します。

投げ技

引き投げ　接近して小Ⓟ+大Ⓟ



巴投げ　相手しゃがみ時に接近して⬇+小Ⓟ+大Ⓟ



ジャーマンスープレックス　相手の背後で小Ⓟ+大Ⓟ



地獄車　空中で接近して小Ⓟ+大Ⓟ



特殊入力技解説

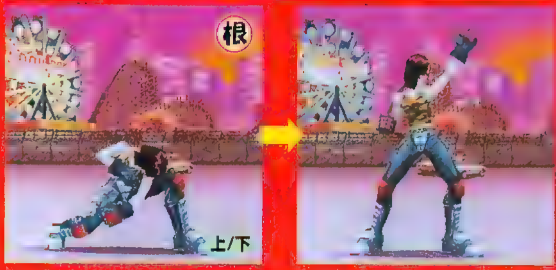
エアバースト始動技である➘+大Pは、熱血コンボに組み込んで使うだけでなく、根性カウンターにも使っていける。リーチは意外と長く、出の早さは平均的。キャンセル可能なので、もしガードされたら骸裡門や旋蹴舞などにつなぐのも手だ。

➡+大Kは、出は遅いが貴重な中段技。しゃがみガードしがちな相手には、たまに立ち小Kや立ち大Pから使っていこう。この技は追加入力で2種類の技に派生する。レバー下方向以外+大Kで上段蹴りを繰り出し、レバー下方向+大Kで下段蹴りになる。どちらも1発目がヒットすれば連続ヒットになるのだが、実際に使うのは中段→下段に変化する後者のほう。ダウン後は放舞で追い打ちしておこう。

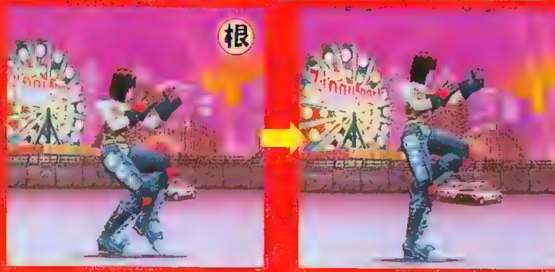
起き上がり攻撃、ダッシュ攻撃、投げ技などは他のキャラと同じ。通常連打攻撃は3発目が連続ヒットしないので使う必要はない。振り向き技はPのほうがガードされたときの隙が小さい。背後投げのあとは、自キャラのほうがわずかに早く動けるとはいえ、相手との間合いが非常に近いので、ガードよりも垂直ジャンプか技を重ねることをオススメする。

必殺技

骸裡門
↓↘→+Ⓟ



破天の構
↓↙←+Ⓟ



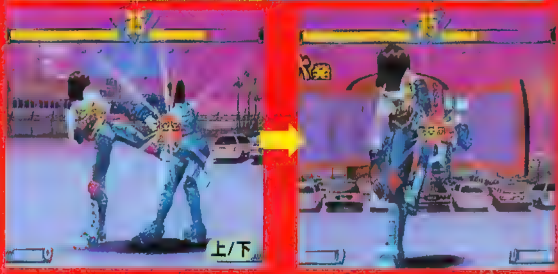
龍牙裂斬
破天の構中に
小Ⓟ,大Ⓟ,大Ⓚ,小Ⓚ×3



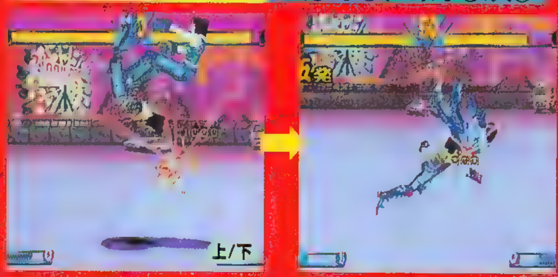
旋燕嵐舞
破天の構中に
大Ⓟ,小Ⓟ,小Ⓚ,大Ⓚ



羅漢進撃
破天の構中に
小Ⓚ(×3)、小Ⓟ、大Ⓟ、大Ⓚ

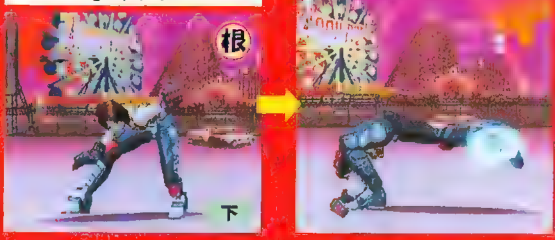


鳳翼天蹴
破天の構中に
大Ⓚ、小Ⓚ(×3)、小Ⓟ、大Ⓟ



旋蹴舞
↓↘→+Ⓚ(3回まで入力可能)

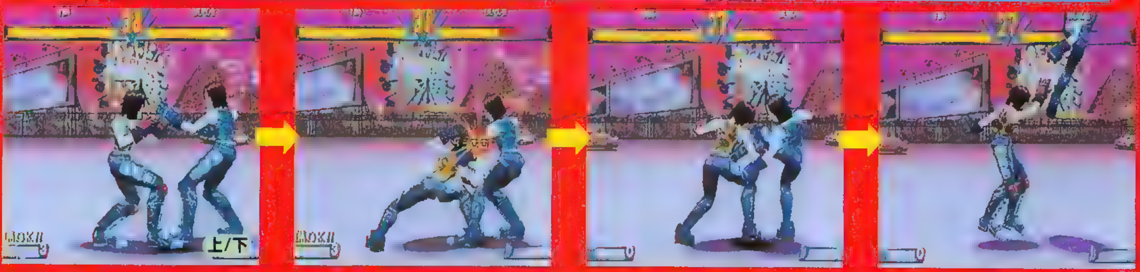
小キック



大キック



放舞
↓↙←+Ⓚ



外道高校

完全燃焼アタック

気功塊　↓↘→↓↘→+Ⓟ



空中気功塊　空中で↓↘→↓↘→+Ⓟ



破の連舞　↓↙←↓↙←+Ⓟ



天の連舞　↓↙←↓↙←+Ⓚ



必殺技完全燃焼アタック解説

骸裡門は、一定距離突進して下から突き上げるように拳を突き出す。小だと直進し、大だと少し軸をずらしてから突進する。ヒット後は少し浮かせることができるので、↘+大P（エアバースト始動技）やツープラトンなどの追い打ちも望めるが、実際はまず受け身でかわされてしまうだろう。しかもガード後は隙が大きいので多用は禁物だ。

旋蹴舞は軸をずらしつつ回し蹴りを放つ技。小が下段攻撃で、大が上段攻撃。3回まで連続入力可能で、小と大を混ぜて使うこともできる。ただ3回目は隙が大きくなる点に注意。主に使うのは隙の少ない小で、ガードされてもこちらが先に動けるという特長を持つ。カウンターや背後ヒットした場合は立ち小Kなどから連続技が狙える。

破天の構からはノーマルアキラと同じく4種のルートが用意されている。あまり多用するわけではないが、使うなら小Pの1打目がいい。ヒット時は通常技の立ち小Kなどがつながるのでそこから連続技を狙おう。

完全燃焼アタックは、どれも使い勝手が悪く、ダメージも低いので無理に使うことはない。ゲージはツープラトンを重視したほうがいいだろう。

FIGHTING SCHOOLGIRL

闘う女子高生

仲の良い友達（もちろんひなたと夏）が
巨悪に立ち向かっているらしい
というのを聞いて、
「[illegible]かしたら強いヒトと闘えるかも…。」
[illegible]期待を抱いて助っ人に駆けつける。
「[illegible]あの人に会うための修行だからネ！」
とさくらは言うが
なんか動機が不純な気が[illegible]

STORY



（-かすがの　さくら-春日野　さくら）PROFILE

性別：女　生年月日：3月15日　血液型：O型
身長：157cm　体重：42kg
スリーサイズ：80·60·84　出身地（国籍）：日本
家族構成：両親と、弟（つくし）がいる　好きなもの：白いごはん、走ること
嫌いなもの：弟（つくし）のテレビゲームの相手
特技：料理は割と得意（ただし見てくれは最低）
所属高校：玉川南高校　得意な科目：体育、英語（英会話）　苦手な科目：数学
所属クラブ：なし（帰宅部）ひととおりの体育会系クラブを試したが、興味の移り変わりが激しいため長続きせず、現在に至る
アルバイト：未経験（もしスーパーでバイトすることになってもレジ打ちより倉庫整理を希望しそうではある）

SAKURA KASUGANO

さくら SAKURA

CHARACTER

いつか見た“あの人”に近づきたい一心で、格闘技の修行に明け暮れる女子高生。
いつも元気一杯、素直で明るく、落ち込むということがない。
体を動かすことならなんでも大好きだが、今はストリートファイトに夢中。
格闘センスは天性のものがあり、現在の技術はすべて見よう見まねで覚えたらしい。





ALL ACTIONS OF さくら

青春の肖像 グラフィックコレクション

玉川南高校

小ボタンカラー



大ボタンカラー



スタート+小ボタンカラー



スタート+大ボタンカラー



挑発（スタートボタン）



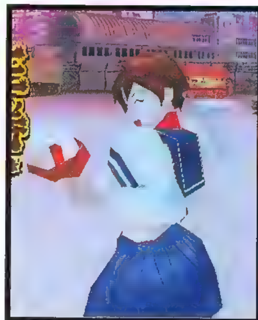
タイムオーバー



勝利ポーズ1



勝利ポーズ2



ぶっ飛び



熱血受け身



走り



正面



通常攻撃一覧

	立ち	しゃがみ	ジャンプ
小パンチ	 上/下 ジャブ	 下 しゃがみジャブ	 上 ジャンピング掌底
大パンチ	 上/下 さくらストレート	 下 しゃがみアッパー	 上 ジャンピング手刀
小キック	 上/下 ローキック	 下 しゃがみローキック	 上 ハイスクールキック
大キック	 上/下 ハイキック	 下 回転足払い	 上 さくらキック

上　下　上/下 は、それぞれガード方向を表します。なお、多段ヒット技に関しては1発目についてのみ表記となります。

通常技解説

さくらの通常技は、ひなたと似たものが多いが、性質が微妙に違っている。さくら特有の使い方を覚える必要があるぞ。

通常技の基本となるのは、立ち小キックのローキック。立ち小Kは出が早く、熱血コンボからの連続技の起点となる技だ。立ち小Kは2発ワンセットと考え、3発目から別の技につなげていく。

立ち小Kからは、立ち大Kにつなげていくのが基本。大パンチにもつなげることができるが、その後➘+大Pや➘+大Kなどにつながらないので、連続技のバリエーションが減ってしまう。ダメージには変化はないので、立ち大Kを使うようにしていこう。立ち大Kからは➡+大P、➘+大K(エアバースト始動技)につなげて、連続技を狙おう。

ほかに使いやすい技では、しゃがみ大Kがある。下段攻撃になっていることから、連続技の中継ポイントとなる➡+大Pにつながるので、下段からの連続技チャンスもあり得るのだ。相手が空中受け身を取った後や、投げ技の後に重ねてみると、かなりヒットしやすいぞ。

玉川南高校

レバー入れ攻撃

ショートアッパー（根）　➡＋大Ⓟ



鎖骨割り（根）　⬅＋大Ⓟ



振り子アッパー（根）　↘＋大Ⓟ



一文字蹴り（根）　➡＋大Ⓚ



フラワーキック（根）　⬅＋大Ⓚ



アゴはね蹴り（根）　↘＋大Ⓚ



さくら落とし（根）　空中で➡＋大Ⓟ



空中回し蹴り（根）　空中で➡＋大Ⓚ

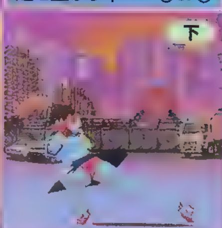


起き上がり攻撃

起き上がり胴蹴り　起き上がり中ⓅorⓀ



起き上がり足払い　起き上がり中⬇＋ⓅorⓀ



振り向き攻撃

振り向きストレート　後ろ向きでⓅ



振り向きキック　後ろ向きでⓀ



ダッシュ攻撃

タックル　走り中にⓅ



スライディング　走り中に小Ⓚ



飛び蹴り　走り中に大Ⓚ



通常連打攻撃

熱血連打　小Ⓟ、小Ⓟ、小Ⓟ



➡



➡



（根）マークは根性カウンター使用可能技であることを表します。

投げ技

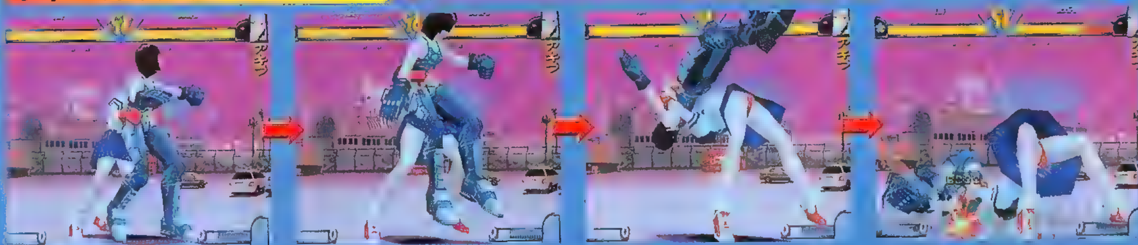
拳骨キック　接近して小Ⓟ+大Ⓟ



マウントパンチ　相手しゃがみ時に接近して⬇+小Ⓟ+大Ⓟ



ジャーマンスープレックス　相手の背後で小Ⓟ+大Ⓟ



地獄車　空中で接近して小Ⓟ+大Ⓟ



特殊入力技解説

レバーを使った特殊攻撃には、重要な技がいくつかそろっている。が、使わなくてもいい技もいくつかあるので、そこを覚えてほしい。

レバー入れ技のなかで最も使用率が高く、重要なのが、➡+大Pである。この大パンチは立ち大K、しゃがみ大Kからつなげることができ、さらにキャンセルでほかの必殺技につなげることも可能なのだ。

この➡+大Pからは、ほとんどの必殺技、完全燃焼技がつながる。キャンセルも簡単で、➡+大Pがヒットしたのを見てからコマンド入力をしても間に合うほどだ。メインでは乱れ桜につなげ、ガードされたら真空波動拳につなげるようにしよう。ヒット、ガードで必殺技を使い分けるのが重要だぞ。

中段攻撃は2つあるが、使っていくのは⬅+大Kだけで十分。ダメージも大きく、乱れ桜にもつながるので、大パンチは使う必要がないぞ。しかし、熱血コンボでつながるルートが存在しないので、使いにくいのが難点だ。

通常投げからは、↘+大Pが確実に入る。ダウン中の相手が少し浮くので、そこに近づいて投げや打撃による2択が可能だ。

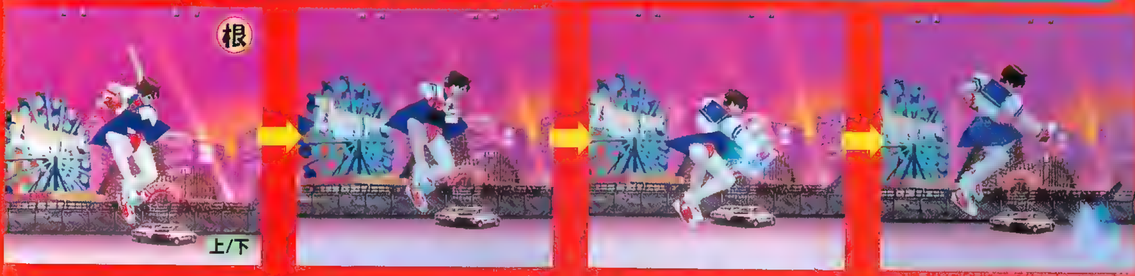
必殺技

波動拳
⬇⬊➡＋Ⓟため

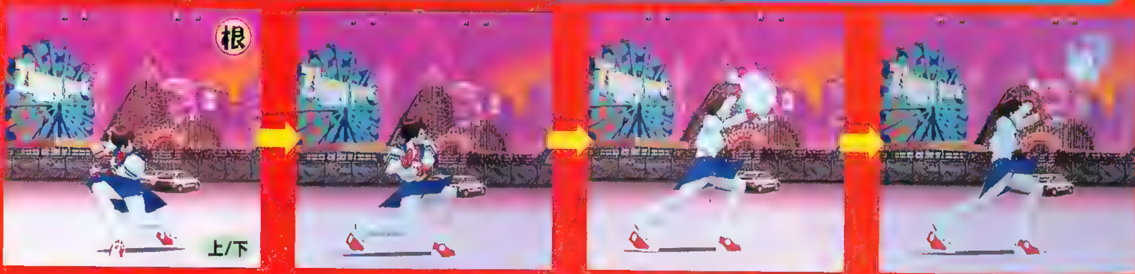
ため最大



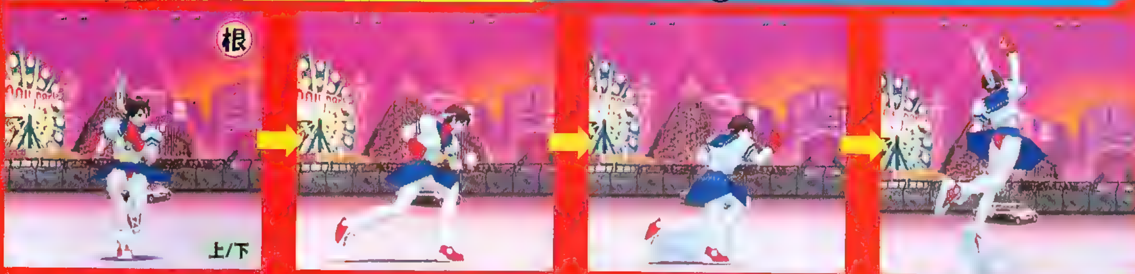
蒼空波動拳
空中で⬇⬊➡＋Ⓟ



天仰波動拳
⬇⬋⬅＋Ⓟ

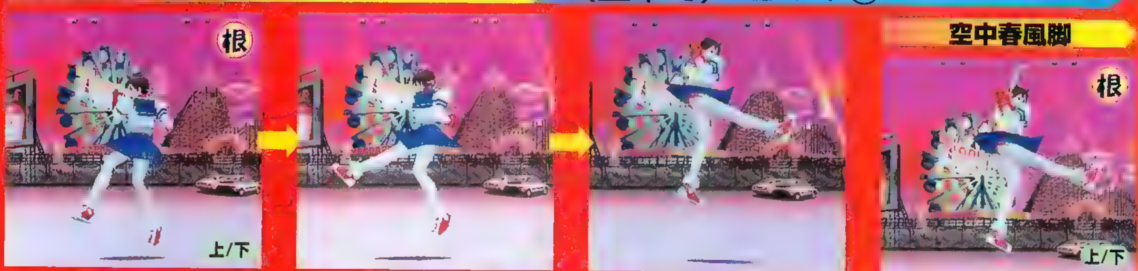


咲桜拳
➡⬇⬊＋Ⓟ



春風脚（空中可）
（空中で）⬇⬋⬅＋Ⓚ

空中春風脚



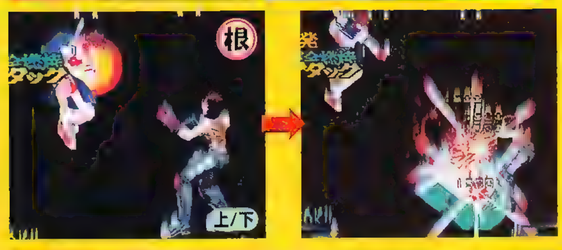
玉川南高校

完全燃焼アタック

真空波動拳　↓↘→↓↘→＋Ⓟ



真空蒼空波動拳　空中で↓↘→↓↘→＋Ⓟ



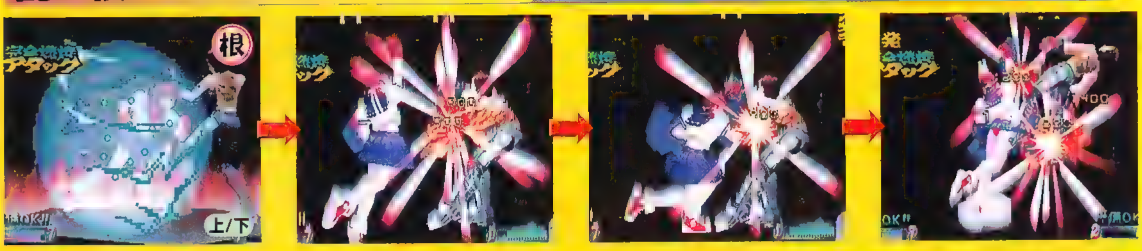
真空天仰波動拳　↓↙←↓↙←＋Ⓟ



春一番　↓↙←↓↙←＋Ⓚ



乱れ桜　↓↘→↓↘→＋Ⓚ



必殺技・完全燃焼アタック解説

さくらの必殺技は、ストZERO2以降でお馴染みのものばかり。使いやすい技、使いにくい技の差が激しいので、しっかりと見極めよう。

春風脚は、大・小で微妙に性質が違う。主に使うのが小春風脚で、これはヒットすると相手は倒れる事なく、同時に動けるようになる。この後はしゃがみ投げ、ローキック、下段攻撃の3択をかけることができるのだ。大春風脚では相手がダウンしてしまうので、あまり効果がないぞ。

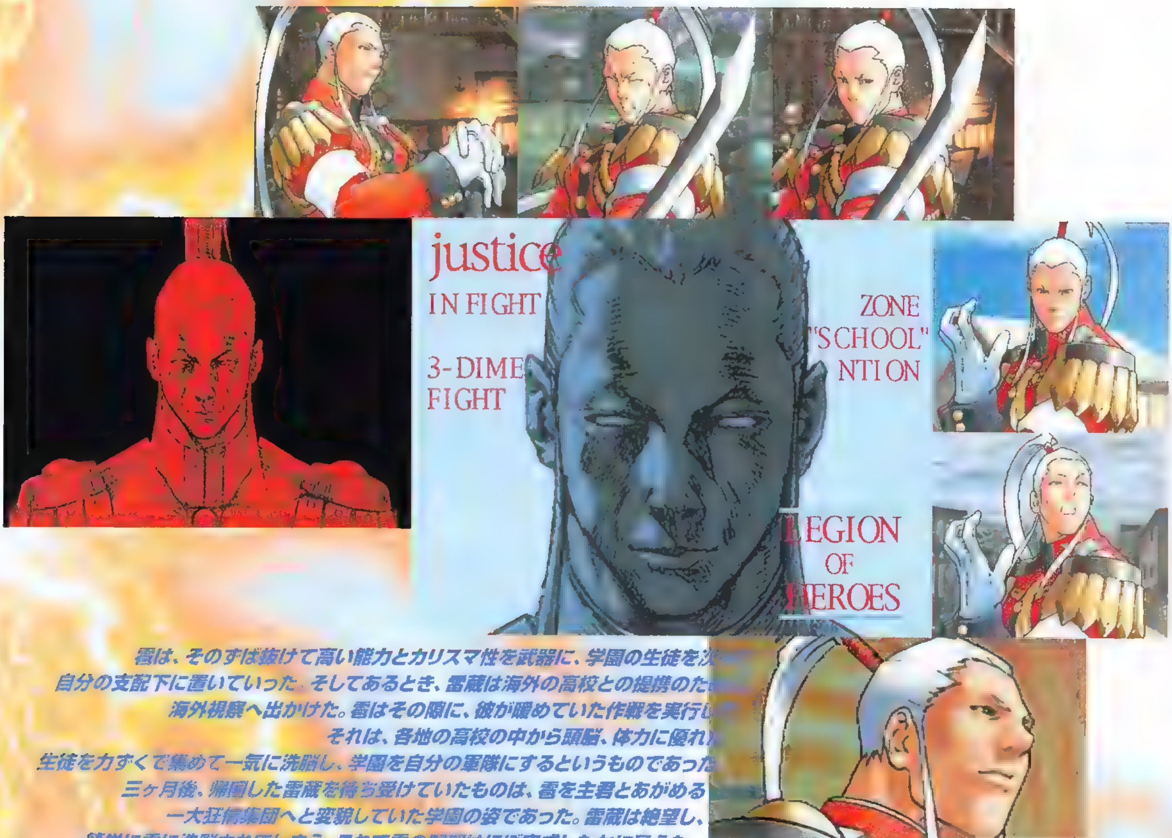
咲桜拳は、状況によって大・小を使い分ける必要がある。大咲桜拳は、ゲージがない場合の代用技としよう。ゲージが一気に溜まるので、頻繁に狙っていいだろう。小咲桜拳は、ヒット後に連続で出すと、相手はガード方向が分からずお手玉できることもあるぞ。

完全燃焼アタックでは、乱れ桜がメインとなる。➡＋大Pから簡単につながり、ダメージも十分なので、普段はこれを狙っていこう。➡＋大Pをガードされたら反撃が恐いので、真空波動拳に切り替えるのが重要だ。

ここで説明した必殺技は、➡＋大Pから連続技として狙うことを付け加えておこう。

DETESTABLE MADNESS

忌むべき狂気



雹は、そのずば抜けて高い能力とカリスマ性を武器に、学園の生徒を次
自分の支配下に置いていった。そしてあるとき、雷蔵は海外の高校との提携のた
海外視察へ出かけた。雹はその隙に、彼が暖めていた作戦を実行し
それは、各地の高校の中から頭脳、体力に優れ
生徒を力ずくで集めて一気に洗脳し、学園を自分の軍隊にするというものであった
三ヶ月後、帰国した雷蔵を待ち受けていたものは、雹を主君とあがめる
一大狂信集団へと変貌していた学園の姿であった。雷蔵は絶望し、
簡単に雹に洗脳されてしまう。これで雹の野望はほぼ完成したかに見えた。
しかし、新たな障害が発見された。死んだと聞かされていた雷蔵の妻とその息子が、実は生きているらしいとの情報だった。
雷蔵の血、忍者の血を受け継ぐ彼らが後継者であると名乗り出ると、後々面倒なことになりかねない。
雹は、雷蔵の妻"雫(しずく)"を探しだし、拉致し、その息子"一文字 伐(バツ)"をおびき出すことにした。

STORY

(-いまわの ひょう- 忌野 雹)PROFILE

性別:男　生年月日:4月4日　血液型:B型
身長:183cm　体重:67kg
スリーサイズ:95・76・80　出身地(国籍):日本
家族構成:謎
好きなもの:権力、日本刀　嫌いなもの:愛、友情、根性
特技:洗脳術
所属高校:私立ジャスティス学園　得意な科目:全て　苦手な科目:なし
所属クラブ:生徒会長(クラブじゃないけど…)
アルバイト:そんなちんけなことはしない

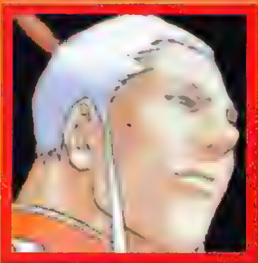
HYO IMAWANO

雹 HYO

CHARACTER

冷静にして冷酷。目的遂行のためには手段を選ばない。
雹の攻撃的性格は父「忌野 夢幻」のモノがベースになっている。他の人間を強い洗脳術によってコントロールしているが、彼自身、幼い頃の夢幻による強力な洗脳術によってコントロールされていることには気づいていない。ファザコンの気あり。





ALL ACTIONS OF 雹

青春の肖像 グラフィックコレクション

小ボタンカラー



大ボタンカラー



スタート+小ボタンカラー



スタート+大ボタンカラー



挑発（スタートボタン）



タイムオーバー



勝利ポーズ1



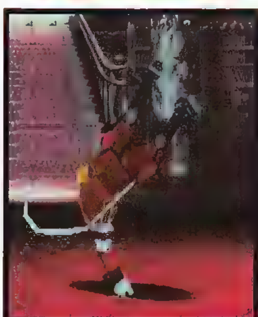
勝利ポーズ2



ぶっ飛び



熱血受け身



走り



正面



通常攻撃一覧

	立ち	しゃがみ	ジャンプ
小パンチ	 上/下 ジャブ	 下 しゃがみジャブ	 上 ジャンプストレート
大パンチ	 上/下 斜斬	 下 しゃがみアッパー	 上 振り下ろしパンチ
小キック	 上/下 ローキック	 下 しゃがみローキック	 上 跳び足刀蹴り
大キック	 上/下 突き蹴り	 下 片手駒	 上 跳び蹴り

上 下 上/下 は、それぞれガード方向を表します。なお、多段ヒット技に関しては1発目についてのみ表記となります。

通常技解説

霞は立ち小キックの連打が効くタイプなので、当然積極的に使っていっていい。熱血コンボの中に組み込んでいく通常技としては、3段目を大パンチにするのが有効である。大キックは連続技にならないので、使う必要はないだろう。

よって、オススメの連続技は、立ち小K×2→立ち大P→レバー入れ大攻撃→必殺技がいい。レバー入れ攻撃と必殺技はあとで述べるのでここでは触れないことにしよう。

また、霞に限って言えば、大攻撃のリーチに恵まれている（というか超リーチがある）ので、相手との間合いがある程度離れていても、大攻撃スタートの熱血コンボを仕掛けてもいい。もちろん、このときは空振りしていても構わず、立ち大P→➡+大P→↓必殺技と使っていく。

特に、レバー前入れ大パンチは相手にヒットしているいないに関わらず、キャンセルして必殺技系を出していく（空キャンセル）のも手だ。

その通常技の性能により、霞は密着戦でも遠距離戦でも相手と互角以上に闘えるのが強み。積極的に技を出してもOKだ。

ジャスティス学園

レバー入れ攻撃

根 ➡+小Ⓟ 影斬



根 ➡+大Ⓟ 裁斬



根 ↘+大Ⓟ 魔招斬



根 ⬅+大Ⓟ 割斬



根 ➡+大Ⓚ 螺旋蹴



根 ↘+大Ⓚ 魔誘蹴



根 ⬅+大Ⓚ 巡獄蹴



根 空中で➡+大Ⓟ 獄落斬



起き上がり攻撃

起き上がり中ⓅorⓀ 起き上がり胴蹴り



起き上がり中⬇+ⓅorⓀ 起き上がり足払い



振り向き攻撃

後ろ向きで小Ⓟ 振り向きストレート



後ろ向きで大Ⓟ 弧月



後ろ向きでⓀ 振り向きキック



ダッシュ攻撃

走り中にⓅ タックル



走り中に小Ⓚ スライディング



走り中に大Ⓚ 飛び蹴り



通常連打攻撃

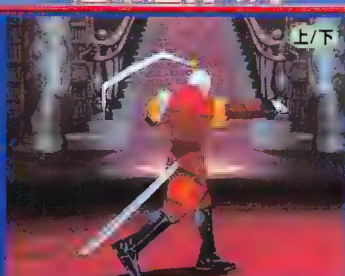
小Ⓟ、小Ⓟ、小Ⓟ 熱血連打



➡



➡



根 マークは根性カウンター使用可能技であることを表します。

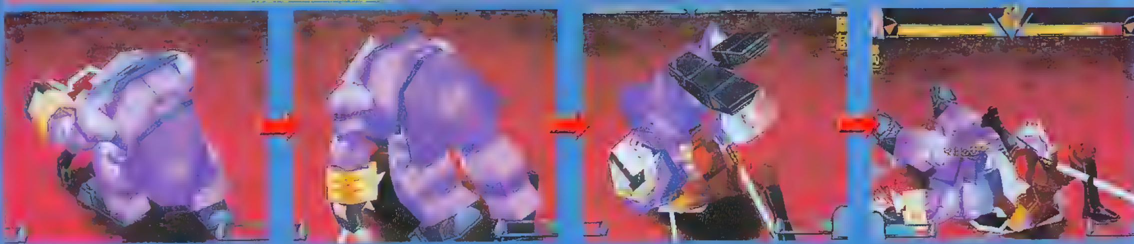
LEGION OF HEROES

投げ技

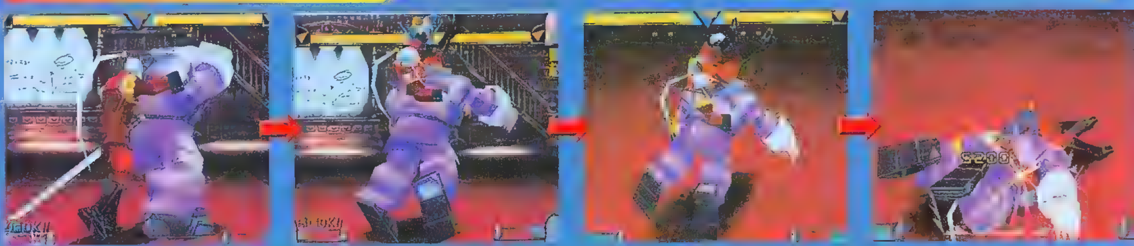
逆一本背負い 接近して小Ⓟ＋大Ⓟ



巴投げ 相手しゃがみ時に接近して⬇＋小Ⓟ＋大Ⓟ



フェイスクラッシャー 相手の背後で小Ⓟ＋大Ⓟ



モズ落とし 空中で接近して小Ⓟ＋大Ⓟ



特殊入力技解説

霞はレバー入れ攻撃が非常に充実している。しかも利用価値が高い技が多いので、使っているプレイヤーが迷うほどである。当然、これなら防御側も技が絞りにくいので、霞にラッシュをかけられたときのプレッシャーは凄まじいの一言だ。

なお、連続技を狙う場合は必殺技系を何にするかでレバー入れ攻撃を決めるといいだろう。

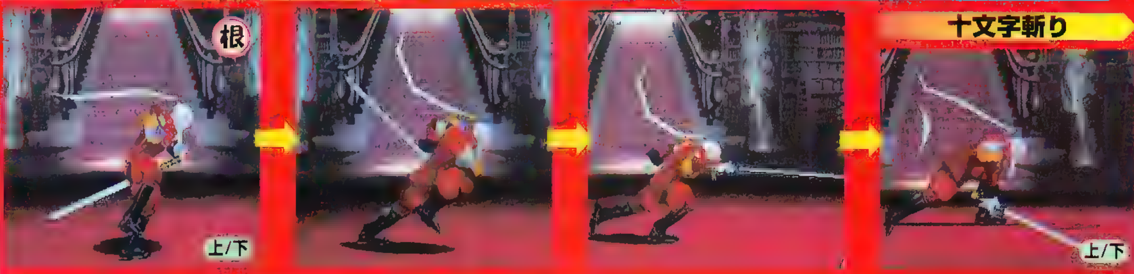
まず、安定の一文字斬りか桜竜斬にする場合は、4段目を⬅＋大Kに、5段目を➡＋大Kとつなげてからがいいだろう。このあたりは恭介タイプで使いやすい。

で、本命の暗黒幻影斬を狙う場合は、4段目は➡＋大Pにすること。レバー前後のキックからではつながらないからだ。暗黒幻影斬の減りはムチャクチャなので、できればこっちを狙ってほしい。

エアバースト始動技は、レバー↘入れ大P、大KどちらでもOK。連続技として相手に届くのであれば、どちらを使っても構わない。

ほかに、珍しくレバー前入れの小パンチもある。このあと大パンチにつながり、連続技として成立する。

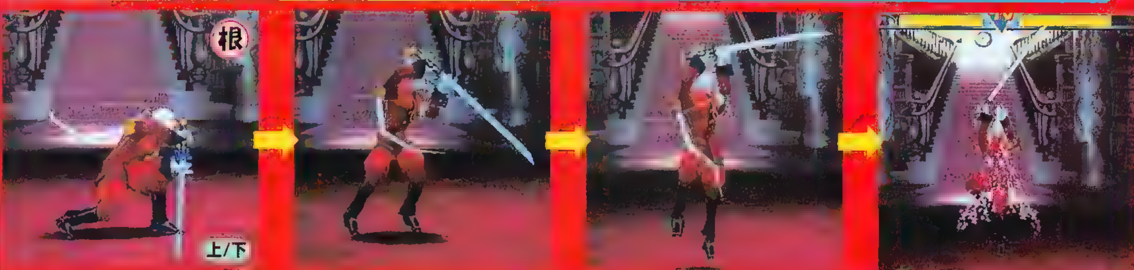
一文字斬り（十文字斬り）　↓↘→＋Ⓟ（の後、Ⓟ）



居合い斬り　↓↙←＋Ⓟ（の後、大Ⓟ）



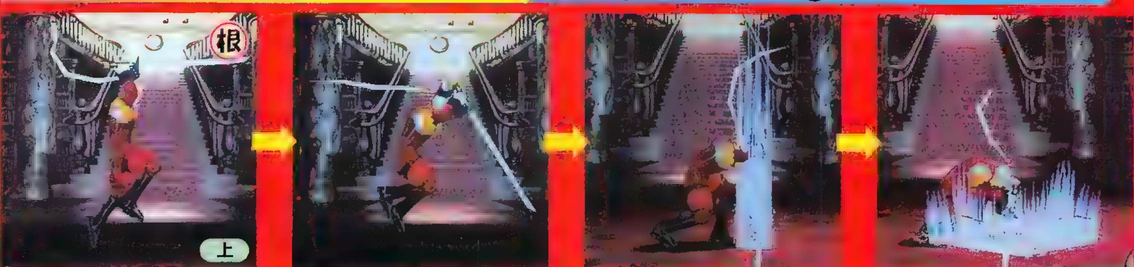
桜竜斬　→↓↘＋Ⓟ



幻影蹴（空中可）　（空中で）↓↙←＋Ⓚ



天雷斬　空中で↓↘→＋Ⓟ



完全燃焼アタック

暗黒幻影蹴 ⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋Ⓚ



暗黒幻影斬 ⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓚ



雹に限った事ではないが、必殺技はきっちりと目的を持って使う（使い分ける）必要がある。

まず、一文字斬りと桜竜斬は連続技の締めとして使っていこう。どちらもスキがあるので、あまり乱発はできない。一文字斬りはパンチボタンをもう一度押すと、2段目の十文字斬りが出るので、タイミングをずらしてみるのもおもしろい。

逆に、居合い斬りは連続技の起点になる技。このあと立ち大Pがつながるので、居合い斬り↓立ち大P↓➡＋大P↓暗黒幻影斬という連続技も可能だ。

完全燃焼アタックである暗黒幻影蹴は、根性カウンターに用いたり、相手の中途半端な連係への割り込みに対して使うといい。一気に飛び上がるし、攻撃発生が非常に早い。また、この技であれば⬅＋大K↓➡＋大Kから連続技にできる。

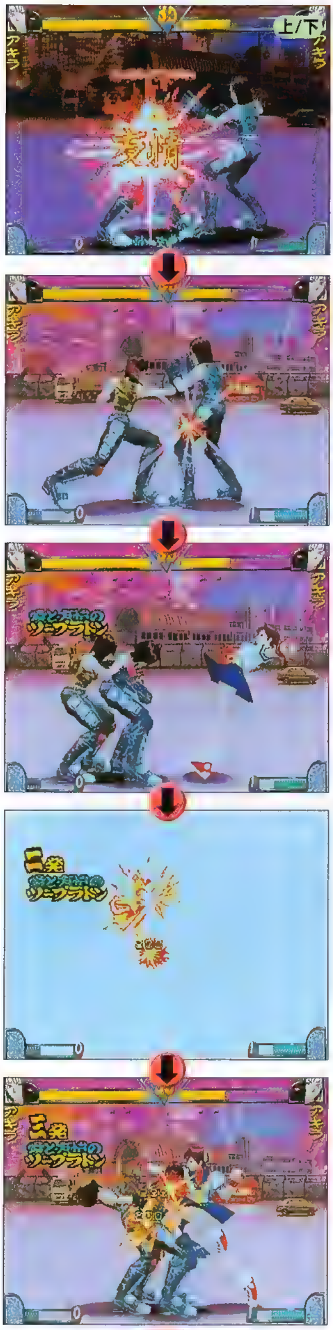
暗黒幻影斬は切り札中の切り札。とにかく大ダメージなので、可能な限り連続技に組み込みたい。立ち小K×2↓立ち大P↓➡＋大P↓暗黒幻影斬ができるだけで、かなり楽な闘いを展開できるようになるぞ。

愛と友情のツープラトン

with さくら

春獄殺

ボタン縦押し



with あきら

協奏連撃蹴

ボタン縦押し





素顔アキラのツープラトン攻撃は、空中に吹っ飛ばした相手が落ちてきたところを2人で蹴り飛ばし、上空からのダブルキックをくらわすという「エ○アンゲリオン」さながらの見事なシンクロ攻撃。

平均的なノーマルアキラのツープラトンに比べ、出の早さではわずかに勝っているものの、威力や隙という点では少し劣っている。

愛と友情のツープラトン with 雹

残酷斬

ボタン縦押し





雹をパートナーにした場合のツープラトンは、雹が1、2、3、4と相手を斬りつけてから5回目に仲間もろとも斬り捨てる。その名も残酷斬。

当然、仲間もダメージを受けるので、体力が少ないときに使うとそのままKOすることもあり得る。だが、それ以上に相手の体力も奪うことができる。

愛と友情のツープラトン



ツープラトン攻撃は、羽交い締めにした相手をさくらがボコボコにする、春獄殺。

リーチは短いが、出るまでの早さは並み、威力は中の上程度なので、決して弱くはないツープラトン。攻撃判定も大きく、下方向にいる相手もつかむことが可能だ。無敵時間も並みにあり、なによりカッコいいので使ってみてほしい。



<岩相撲苦バックストーリー>
2月14日、相撲番長岩はジャスティス学園校長の雷蔵に**コテンパン**にのされてしまう。わずかな脳味噌を振り絞った結果、**雷蔵親方**がシメている学園をつぶせば自らの**ゴッツァンソウル**は**毒電波**に影響されなくなるはずとの結論に達する。すなわち、
「ワールドのピープルに相撲の素晴しさを見せるでゴワス、力こそ正義でゴワス」
意味不明の言葉を残しつつ、角界への報復が今始まる…。**だから岩相撲苦。**

<元ネタ解説>ガンスモーク（1985年デビュー、ちょっぴりレゲー）
カプコンがブッ放した縦スクロール西部シューティングゲーム。3つのボタンの組み合わせでガンマンの銃弾を6方向へ弾を撃ち分けることができた。タルの中にアイテム（ウエスタンブーツや馬）が隠されているという、岩や相撲とはおよそ無縁の世界だ。

潜入ルポ!!

各校学食調査発表

大好評の潜入ルポシリーズの最新版は、なんと各学校・学園の「学食」を調査してきた。一般校の太陽学園から謎の多いジャスティス学園まで事細かに調べつくしたので堪能して欲しい。あと写真はあくまでも想像図みたいなものと思ってくれ。実際はもっと美味しそうだったぞ。

ところで俺は誰かって？教えねーよ、じゃーな。

太陽学園

●学食メニュー●

かけうどん、そば	150円
きつねうどん、そば	200円
月見うどん、そば	200円
昆布うどん、そば	200円
山菜うどん、そば	200円
カレーうどん、そば	250円
天ぷらうどん、そば	200円
中華そば	250円
焼きそば	300円
焼きそば大盛り	350円
卵丼	300円
天丼	350円
親子丼	350円
木の葉丼	350円
カツ丼	400円
カレーライス	300円
カレーライス大	350円
カレーライス特大	400円
ライス	100円
味噌汁	50円
本日のおかずA	200円
本日のおかずB	250円

●購買メニュー●

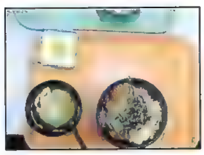
パン各種	70円～
牛乳	80円
コーヒー牛乳	80円
フルーツ牛乳	80円
ジュース各種	90円
おにぎり各種	100円

五校の中でも、最もスタンダードな学食なのが太陽学園だ。うどんや丼物など、大量生産が容易で早く出来るモノが中心のメニューが多いのが特徴。ちなみに本日のおかずABは、毎日限定20食ずつなので、特に人気のメニューの時は学食のおばちゃんと仲良くなって裏予約する生徒がいるらしいぞ。

そんなのを予約する方もする方だが、生徒と仲良くなったからって特別に予約させてやる方もやる方だと思う。(ひなたが、ちゃっかりやっているようだが…)



3種類の大きさが選べるカレーライス。ベーシックだ。



男子だと、これ一品だけでは満腹にはならないだろうね。

五輪高校

●ノーマルメニュー●
きつねうどん、カうどん、ラーメンなど、麺類各種
バランス定食A(和食)
バランス定食B(洋食)
筋肉定食A(肉類ベース)
筋肉定食B(魚介類ベース)
筋肉定食C(豆加工品ベース)
持久力定食A(フルーツベース+野菜)
持久力定食B(芋類ベース+野菜)
持久力定食C(麺類ベース+野菜)
●相撲メニュー●
ちゃんこ鍋(季節によって内容が変化)
●ダイエットメニュー●
ノンオイルスパゲッティー
ノンオイル麻婆豆腐
ミニライス&味噌汁
こんにゃくラーメン
寿司セット(赤身とイカと納豆巻きのみ)
ワカメサラダ&ノンオイルドレッシング
●筋肉補助メニュー(単品)●
牛乳、ヨーグルト
プロテインパウダー+牛乳
各種チーズ
刺身、魚肉ハム、蒲鉾…
ステーキ(フィレ)、ベーコンエッグ(白身のみ)
豆乳、豆腐、枝豆(つまみではない)
●持久力補助メニュー(単品)●
スタミナジュース(ハチミツ、バナナ、など…)

なんともうらやましいことに、五輪高校では学生証を見せると全部タダになるようだ。そしてメニューのほうは各運動部専属の栄養士が付いて、食堂で様々なことを指導しているぞ。おそらく日本、いや世界でも一、二を争う豪華なメニュー群が自慢だ。ちなみに油はすべて高級べに花油を使用している。

この他に学食の横の細い通路を抜けたところには、合法ドーピングコーナー(!?)絶食コーナーなどの施設があり、それを必要としている生徒達が利用している。


見た目はノーマルなきつねうどん。だが素材が違うぞ。

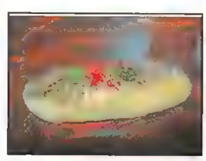

定食はこんな感じ。これに補助メニューを追加していくんだ。

外道高校

やきそばパン	150円
コロッケパン	150円
カレーパン	100円
ミックスサンド	180円
ハムカツサンド	180円
たまごサンド	180円
野菜サンド	150円
やまぶき印のおにぎり(こんぶ)	100円
やまぶき印のおにぎり(うめ)	100円
やまぶき印のおにぎり(かつお)	100円
やまぶき印のおにぎり(たらこ)	100円
やまぶき印のおにぎり(明太子)	100円
やまぶき印のおにぎり(野沢菜)	100円
やまぶき印の特製おにぎりセット	550円
やまぶき特製弁当	400円
おふくろ弁当	500円
びん牛乳	80円
びんコーヒー牛乳	80円
ウーロン茶	100円

外道高生の食事は主に校門前の「やまぶき商店」を利用している。「やまぶき商店」では、焼きそばパン、カレーパン、コーヒー牛乳が大人気で、お昼の12時までになぜか売り切れる(授業を抜け出した下っ端達が並んで買うらしい)。また12時を過ぎると体育館裏では焼きそばパンが定価の5倍ぐらいの末端価格で取引されているという…(買いそびれた下っ端が仕方なく仕入れに来る)。ちなみに、特製おにぎりセットとは全ての種類のおにぎりが入っているぞ(岩がよく食べる)。


2番人気のカレーパン。競争率高し!


大人気の焼きそばパン。エッジもよく食べるぞ。

じゃすてぃす学園掲示板

パシフィックHS

●ハンバーガー●

ハンバーガー、ダブルハンバーガー、トリプルハンバーガー、デラックスハンバーガー　$1.00～3.50
ソーセージバーガー、ベーコンバーガー　$1.50
ステーキバーガー(ロース、フィレ)　$6.95
ローストビーフバーガー　$5.50
トリュフバーガー、フォアグラバーガー、キャビアバーガー　$13.00
干しアワビバーガー、燕の巣バーガー　$14.95
タンシチューバーガー　$6.95
伊勢エビバーガー、松茸バーガー　$14.95
生ガキバーガー、焼きそばバーガー、お茶漬けバーガー、天ぷらバーガー　$5.50
寿司バーガー、すき焼きバーガー　$6.95

●サイドメニュー●

シリアル各種(おかわり自由)　$0.95
甘～いパン各種(おかわり自由)　$0.95
ミルク(おかわり自由)　$0.50
フレンチポテト(S)、(M)、(L)、(LL)、(BIG)　$0.95～2.95
パンケーキ　$2.50
サラダ各種　$1.00～

●ドリンク●

コーラ(S)、(M)、(L)、(LL)、(BIG)　$0.50～$3.95
オレンジジュース(S)、(M)、(L)、(LL)、(BIG)　$0.95～$5.50

パシフィックハイスクールの学食は好きな食べ物をトレーに取っていき、最後に清算するキャフェテリア方式を採用している。ちなみに清算は$でも¥でもクレジットカードでもOKだ!

メニューのほうはファーストフードっぽいが、かなり豪華な品揃え。ただ日本人には、ちとつらいかもしれないが…。

それにしても全員がアメリカ人というわけではないのにこのメニューのすごさは圧巻!太る体質の人はとめどなく太っていくという…(恐ろしい)。


おいもとエビのてんぷらバーガー。わりとイケてるぞ。


好みの分かれる「生ガキバーガー」。うまいのか?

ジャスティス学園

月曜日：わかめごはん、豆乳、しじみ汁、豆腐ステーキ、ほうれん草ムース
火曜日：魚肉うどん、DHA入りドリンク、DHA入りプリン
水曜日：魚眼丼、豆乳、わかめ汁
木曜日：こんにゃくラーメン、DHA入りドリンク、DHA入りゼリー
金曜日：まつたけごはん、豆乳、味噌汁、まぐろの兜煮

ジャスティス学園では給食制度になっており、専用の栄養士が1年間のメニューを決めており、月曜日から金曜日まで人間の能力を伸ばすための食材のみを使った、計算されたメニューとなっている(したがって、味よりもバランスが重要視されたメニューとなっている)。

左の表は、ある一週間に出てきたメニューである。しかし、魚肉うどんとか魚眼丼って見た目にかなりくるモノがありそうだな。食べ盛りの生徒たちには、結構厳しそうだぞ。


給食でこれだけだと、ちょっとかわいそう。


ジャスティス学園は全寮制なので毎日こんな食事なのか?

ARTWORKS





ラフ原画





太陽学園高等部教室

広告【集英社 週間少年ジャンプ、ソフトバンク ザ・プレイステーション】

ごく普通の教室。習字が飾ってあるので一年生の教室であることが分かる。
古くからある高校なので、作りが結構古い。
時々机や椅子が大きく見えることがあるのは多分目の錯覚であろうと思われる（七不思議のひとつ）。

TAIYO HS CLASSROOM

LEGION OF HEROES

私立ジャスティス学園

ステージ背景紹介

12の戦場 BACKGROUND

エーゲ海より、北島三郎よりも綺麗だと評判の
「私立ジャスティス学園」のステージ背景。
今回は特別にカプコン開発者の解説付きで大紹介するぞ！
君の学校にも同じような場所があるんじゃないかな？

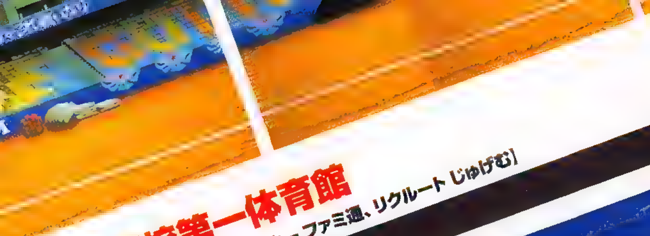


太陽学園中等部グラウンド

TAIYO HS ATHLETIC FIELD

太陽学園中等部から少しだけ離れたところ（徒歩3分くらい）にある中等部のグラウンド。
ひなたはここの卒業生だ。ちょうど体育祭が終わったところらしく、入場門や退場門など道具が残っている。
校内放送が下校時刻のお知らせをしているぞ。
このステージでは夕日が当たっているので、みんなの顔も少し赤く染まるんだ。





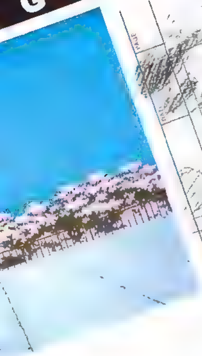
五輪高校第一体育館

広告【ソニーマガジンズ、アスキー ファミ通、リクルート じゅげむ】



外道高校付近は廃れた工業地帯である。裏側には建設中の工場があるが、
何の工場かは謎である。この工場も資金繰りが苦しいようで、少し工事をしてはストップしての繰り返しで、一向に工事は進んでいない。
壁の落書きは住民の反対などではなく、意味もなく外道高校の生徒が描いたいたずら描きである。

GEDO HS CONSTRUCTION SITE





ラフ原画



太陽学園高等部屋上



五輪高校臨海合宿所前

広告【アクセラ TVゲーマー、角川書店 ゲームウォーカー、電波新聞社 オールアバウトシリーズ】

五輪高校の運動部や、一年生の臨海合宿用に使う専用のビーチ。
見渡す限り360度砂浜なところを見ると、ビーチだらけの小さな無人島かもしれません。
管理人を兼ねた老夫婦（五輪高校のOBらしい）が売店を仕切っている。
学校で使う以外にも、OBや教職員は休みの日などは自由に使えるので、人の多いお盆でも
ゆったり泳ぐことができる貴重なビーチである。

GORIN HS TRAINNING CAMP

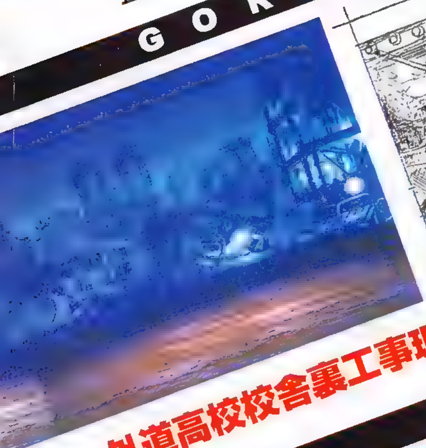
LEGION OF HEROES

BACKGROUND ARTWORKS
ステージ背景紹介



GORIN HS GYM

ここは日本の高校では唯一の巨大円形開閉式体育館だ！ 観客席は5万人の収容が可能になっているぞ。
そして超大型のオーロラビジョンには真剣に闘う選手達の様子が映し出されるんだ。観客席では五輪高校自慢の人文字が選手を応援するぞ。そして観客席の壁には
五輪高校のモットーが所狭しと書き並べられているんだ。これで選手達も勇気づくネ!!





ラフ原画

外道高校校舎裏工事現場



TAIYO HS ROOFTOP

太陽学園高等部の屋上です。ここの部分は時計のある校舎よりも1段低い位置にあるのでこのような風景になります。
校舎の裏側に山が見えます。この小さな山には神社があり、運動部のランニングによく使われます。
夏合宿時には肝試しの名所として大活躍します。
ちなみにこの風景、関西地方のどこかの高校に似ているという噂もあります。



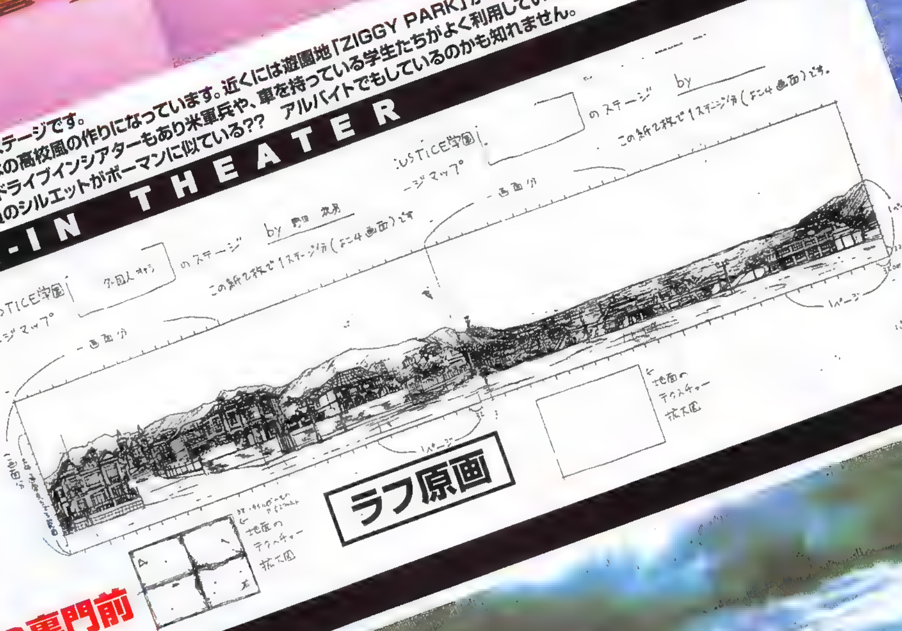




ジャスティス学園図書館

パシフィックHSの裏門前のステージです。
こちら側の校舎は新館で日本の高校風の作りになっています。近くには遊園地「ZIGGY PARK」があります。夜遅くまでまで営業しているので生徒達のデートのメッカになっています。またドライブインシアターもあり米軍兵や、車を持っている学生たちがよく利用している。ちなみに現在上映しているのは…CM中でした…。
シアターの横の売店の店員のシルエットがボーマンに似ている?? アルバイトでもしているのかも知れません。

DRIVE-IN THEATER



ラフ原画

パシフィックHS裏門前



外道高校前河川敷

広告【メディアワークス 電撃シリーズ】

外道高校のすぐそばの河川敷。河口に近く海もすぐ近くにある。近くに工業地帯があるので、川自体はそんなにきれいではない。
タイマンをはるときに呼び出される名所になっている。もちろん他校とのいざこざを解決するのもここである。
たまに外道高校に赴任してくる熱血青春先生が生徒と語り合ったり、みんなで走ったり石を投げたり大声で叫ぶのもこの場所である(こんな先生は外道高校では長続きしにくいのだが、なぜか一人は必ずいる…)。
書き忘れたが、家出したり仲間外れにされた生徒が、雨宿りをしたまま三角座りをしているのはこの高架の橋の下である。

RIVERBED NEAR GEDO HS

LEGION OF HEROES

BACKGROUND ARTWORKS

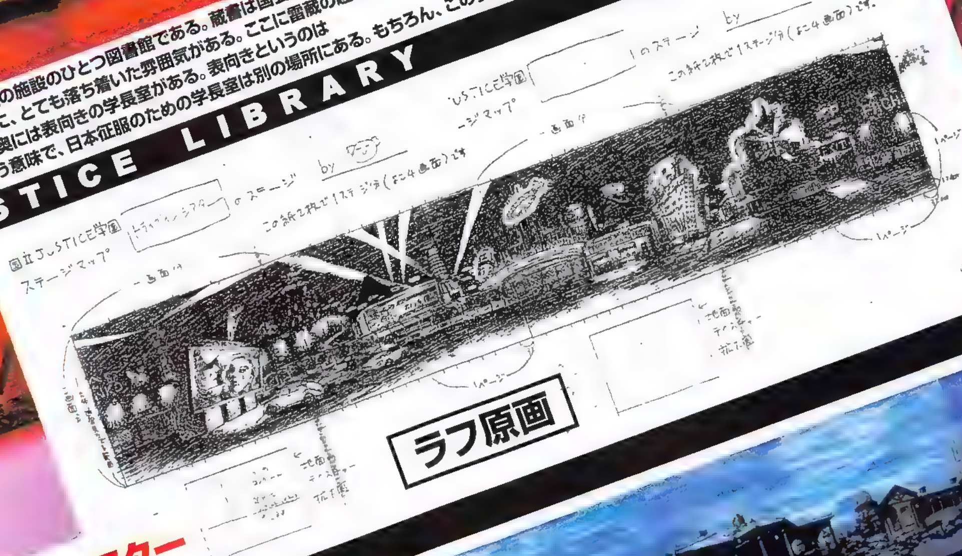
ステージ背景紹介



ジャスティス学園の自慢の施設のひとつ図書館である。蔵書は国会図書館にも引けを取らない程である（洋書も多いので）。古い洋風の作りの図書館は学校の外見の厳つさとは裏腹に、とても落ち着いた雰囲気がある。ここに雷蔵の趣味の一端を見ることが出来る。生徒用の学習室は別にあるのでここは本当に本を探し、読むためのスペースになっている。図書室の奥には表向きの学長室がある。表向きというのは生徒や父兄用のという意味で、日本征服のための学長室は別の場所にある。もちろん、この表向きの学長室から真の学長室につながる隠し通路は存在する。

JUSTICE LIBRARY





ラフ原画



ドライブインシアター

広告【新声社 ゲーメスト】



パシフィックHSは古くからの港町の高台にあります。学校近辺には洋館が立ち並び、今はアメリカ人留学生の下宿として重宝されています。港が近いこともあって、米軍基地も近くにあります。反対側から見るとアメリカンな雰囲気になっています（ドライブインシアター参照）。

PACIFIC HS BACK GATE

BACKGROUND ARTWORKS

ステージ背景紹介



ジャスティス学園正門前

正門前とは言いつつもかなり
正門からは離れている。
ジャスティス学園の周りは侵入者を拒絶するかのように
城壁に囲まれている。
まさに要塞といった感じである。
ジャスティス学園校舎の時計台の
ちょうど後ろにある塔の頂上には校長雷蔵の
巨大な像が、自らの権力を誇示するかのように
そびえ立っている。
雷蔵の像の周りにあるのは粒子加速器。
核融合でもしているのか…?
洗脳に関係ありか?!

JUSTICE HS FRONT GATE

幻影空間

雷の幻術が作り出した幻影空間。しかし全てが幻というわけではなく、幻影空間内で
精神的に与えられた苦痛は本体にも同様の現象を起こさせる効果がある。
決してディスコや夜のネオン街ではないので注意
(このステージで英雄対ひなたですると、非常に卑猥に見えてしまうので、対戦では使えないよ
うにしました…。←ウソですけど)。

ILLUSORY SPACE



「ん～お嬢ちゃんきれいな脚してるねぇ。おじさんと遊ばない?」

LEGION OF HEROES

貴重な原画や設定資料をまとめて太っ腹大放出!!

私立ジャスティス学園 設定原画集

PENCIL ART

デモ原画

ここに掲載しているのは、普通に生きていたらまず拝めないという非常にありがたくて御利益のあるオープニングデモの原画、とにかく馬の鞍と交換したくなるくらいに貴重でウハウハなシロモノだ。



太陽学園

本作のストーリー上にもっとも深く濃く関わっている、いわば主人公格ぞろいの太陽学園。え？ひなたが弱いって？君は性能でキャラを選ぶのか？



バツ



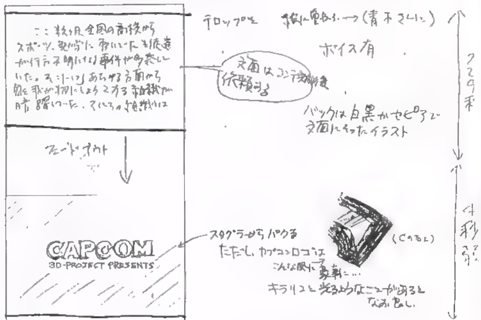
ひなた

PENCIL ART

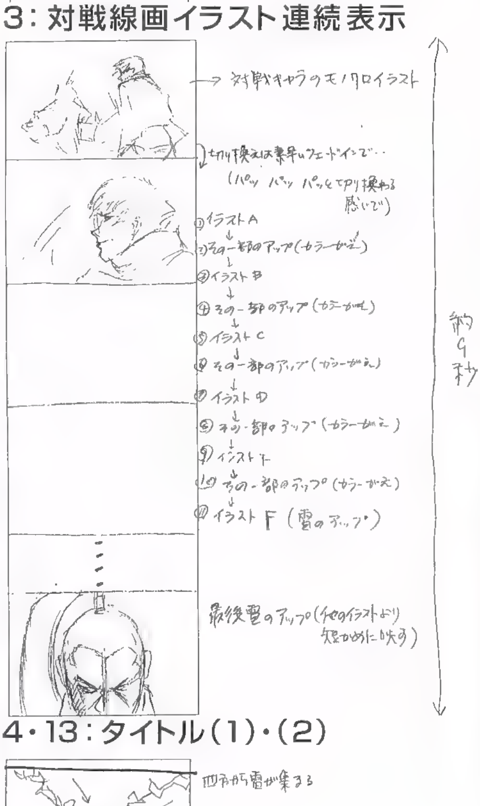
オープニング コンテギャラリー Vol.1

見づらいとかいうな！要は気合いだ！

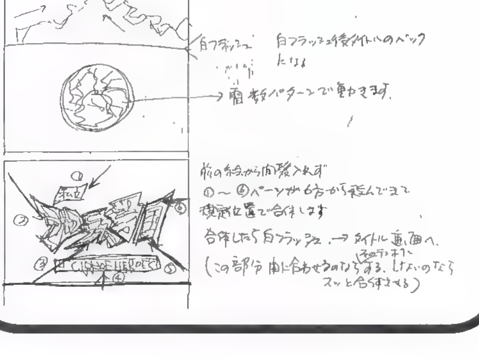
1・2：舞台設定〜カプコンロゴ



3：対戦線画イラスト連続表示



4・13：タイトル（1）・（2）





主人公格とはいっても、性格はまさに三者三様。ときには衝突もあるが、いざというときのチームワークは他にひけをとらない。

五輪高校

スポーツマンの王道キャラが揃っている五輪高校チーム。やはり彼らは私生活もそれの王道をいっているのだろうか？一日中ギプスを着用したり、下校時は必ず夕日の河原を通ったり、ちゃぶ台を返す父と木陰で見守るお姉…（以下略）。

将馬



ロベルト





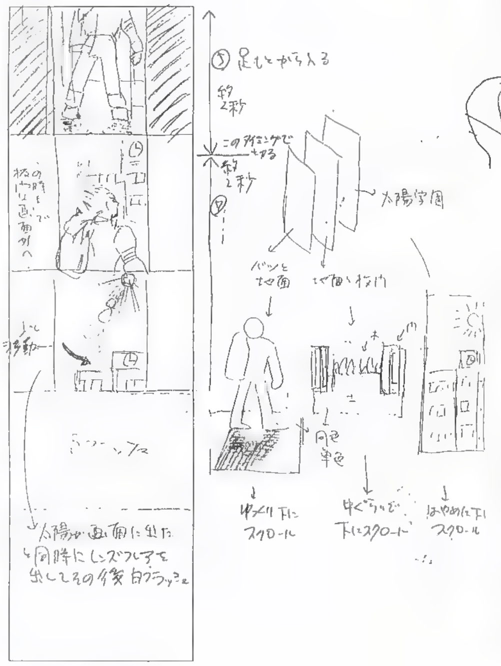
将馬の兄、修一の設定原画。負傷した腕が痛々しい。

夏

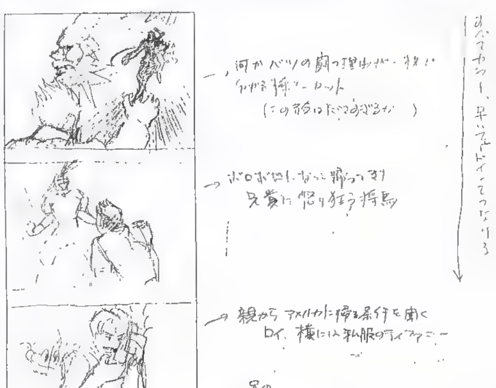


オープニング コンテギャラリー Vol.2

5・7：バツの足もとスクロール



6：主役級キャラの過去（たたかう理由）





外道高校

見た目からして恐そうな外道高校の連中だが、こういうヤツらが意外と話せるヤツだったりする（編集部調べ）。ゲーメストムック編集部にも日本酒と人形が大好きな元金髪ロン毛とか、茶髪のNBAカード収集家とかが転がっているが、皮ジャンと金属片を身につけているだけで、別に恐くはないはずだ。

パシフィックハイスクール

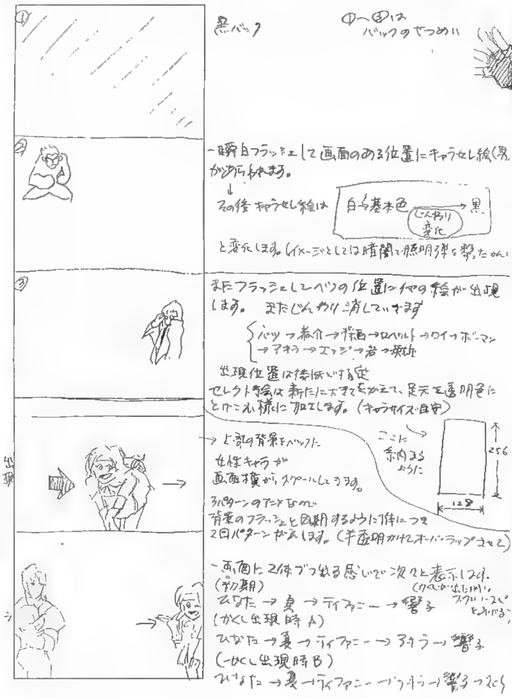


みんなが大好きなボーマンのおわすパシフィックハイスクール。ところで、NBAカードにボウマンズベストとティファニーコレクションっつーのがあるが、たぶん関係ないだろう。

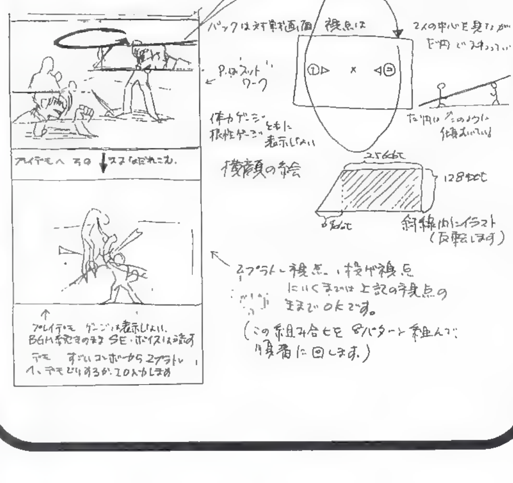


オープニング
コンテギャラリー Vol.3

8：全キャラ＆女性キャラ紹介→ボス紹介（1）



9・10：セリフ掛け合い＆プレイ画面



ジャスティス学園

苦みばしった大人の魅力と熟年のテクニック…往年のサブマリン山田久志を彷彿とさせる、ヤングメンおいてきぼり的比喩表現が似合うのが、英雄と響子さんの必殺教師コンビだ。僕の先生はフィーバーだぜ！って、また若者置いてき…。

英雄



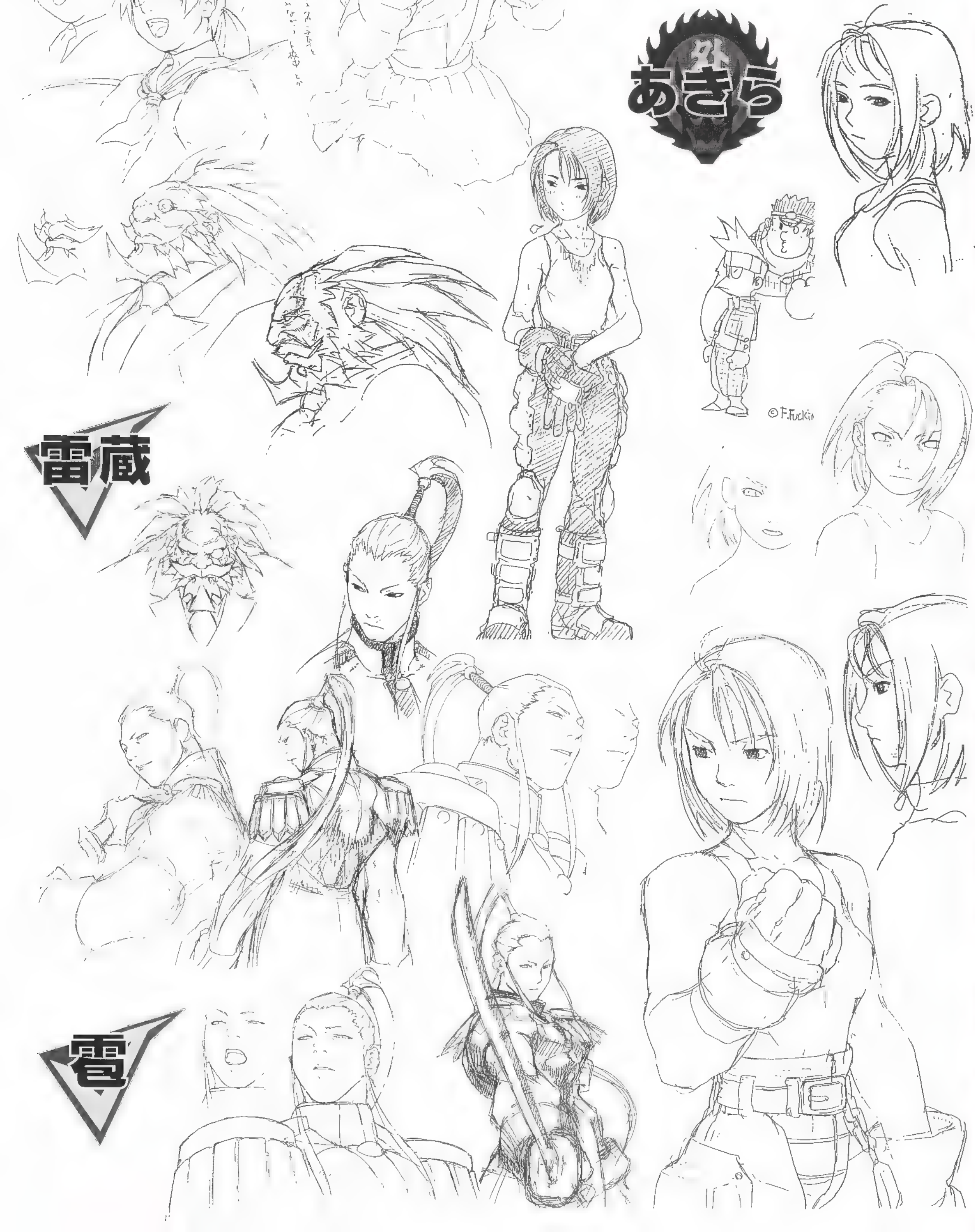
響子



ボス&隠しキャラクター

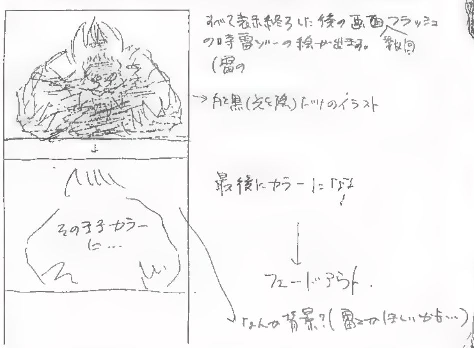
ボス&隠しキャラのうち、雷蔵と雹は本来ジャスティス学園の項に入るわけだが、デフォルトではないので別枠にくくってみた。ちなみに素顔のアキラは「あきら」と表記するので気を付けよう（特にゲーメスト関係者（笑））。



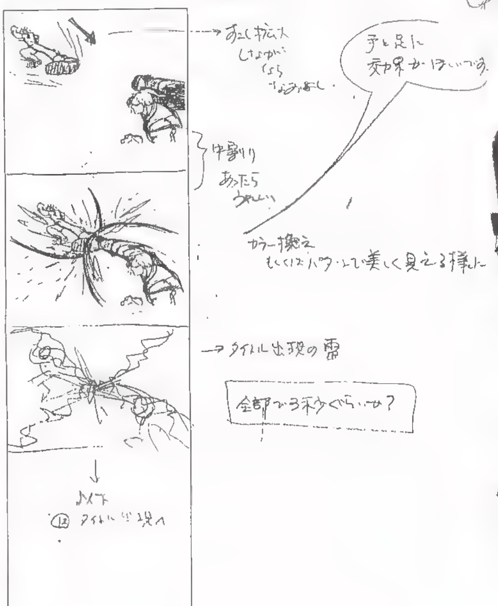


オープニング コンテギャラリー Vol.4

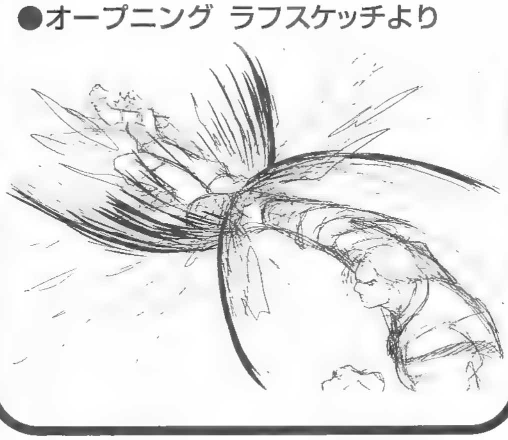
11：全キャラ＆女性キャラ紹介→ボス紹介（2）



12：バツ＆ロイ激突～タイトル



●オープニング ラフスケッチより



準備稿＆ボツキャラクター集

こちらも負けず劣らずグレイトで生唾ゴックン的なキャラクターの準備稿とボツキャラの原画だ。本誌記者も5秒で昇天！5秒で入稿！5秒で原責！などと意味不明な単語が飛び出すくらいに価値ある逸品なので、注意が必要だ。なお、それらについて開発の方から貴重なコメントをいただいたので同時に掲載するぞ。





テニス（五輪高校没キャラ）
頭にテニスボールがついていたのでボツです（ウソです）。

後に恭介になっていくキャラ（アフロ生徒会長）
このころアフロヘアに凝っていました。





ヘビー級ボクサーを断念した不良高校生（外道高校没キャラ）
なんでボツにしたのか覚えてません。

水泳（五輪高校ボツキャラ）
キャラ決定直前までロベルトの代わりに入りそうになっていました。結構お気に入りです。





バツが決まる直前まで主人公だったキャラ
背が低くて元気が良くて…。なぜかプロデューサーに不評でした。

剣道（五輪高校ボツキャラ）
今見たらもったいない気がします。第一弾なのでメジャーなスポーツにしたかったのでボツになりました。



ティファニーの初期原稿
共通点はチアガールで金髪というくらいしかないです。

ロイの初期原稿
このときはコーディ（ファイナルファイト）のイメージでした。

後に恭介、バツに分岐していくキャラ
すごく良いでしょ。正に恭介＋バツという感じ！

バツの原型
セガの○○○に似てしまったのでボツになりました。肩のあたりに名残りがあります。

将馬の初期原稿
今よりもかなりワイルドなイメージでした。身長も高かったです。

これも一応岩の原型になるのかなぁ…。
「ただのデブより番長タイプでしょう。」と思ったのでボツでした。

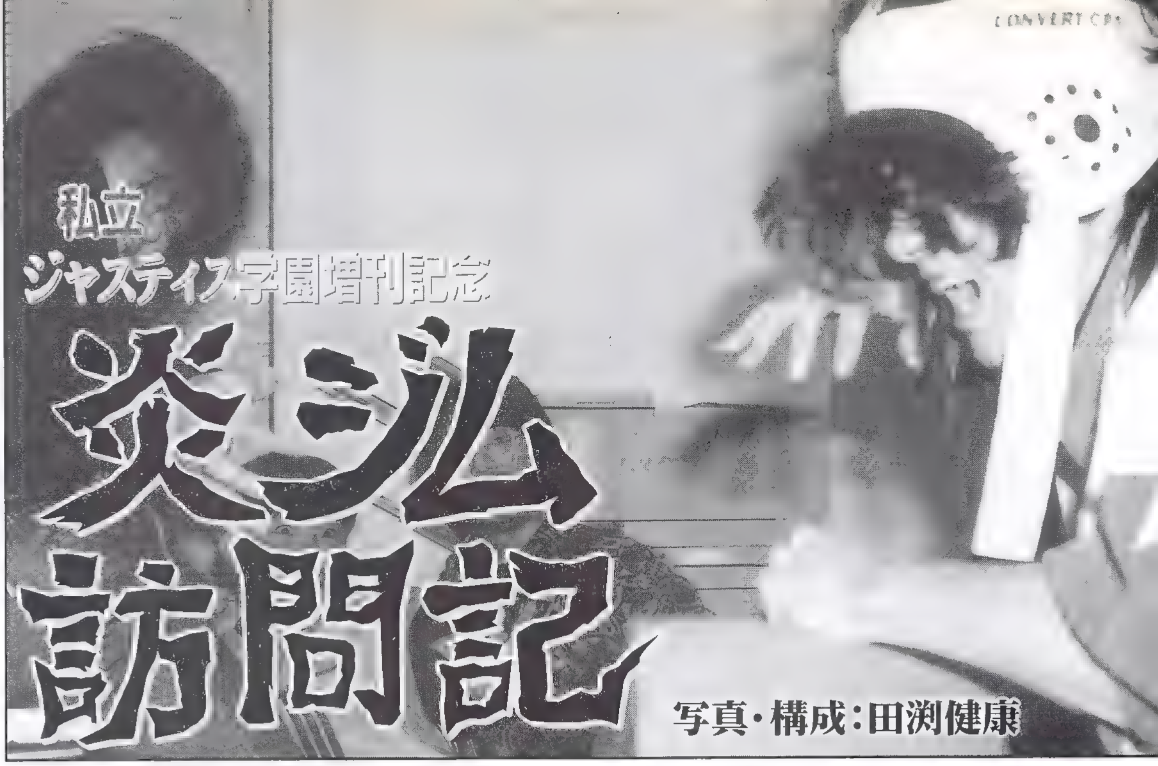
岩の初期原稿
かなり岩鬼が入っています。

英雄
この人だけは一番最初から変わっていません。ちなみにAKIMANさんのイラストです。

エッジの原型（不良高校生　ストリートファイト野郎）
このころはどうしてもアフロキャラを入れたかった。

夏の初期原稿
夏は最初からこんなイメージでした。

夏の原型
個人的にはすごく好み。



私立ジャスティス学園増刊記念

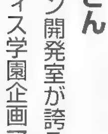
炎ジム訪問記

写真・構成：田渕健康

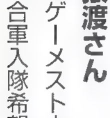
登場人物



いつのさん
●カプコン開発室が誇る猛者。ジャスティス学園企画マン。



猿渡さん
●ゲーメスト本誌のヘッド。統合軍入隊希望。



島本和彦
●日本を代表する炎の漫画家。テンションが上がると変身する。

97年11月——
唐突にして必然的に
「私立ジャスティス
学園」
バラエティ増刊の
発行が
決定された!!

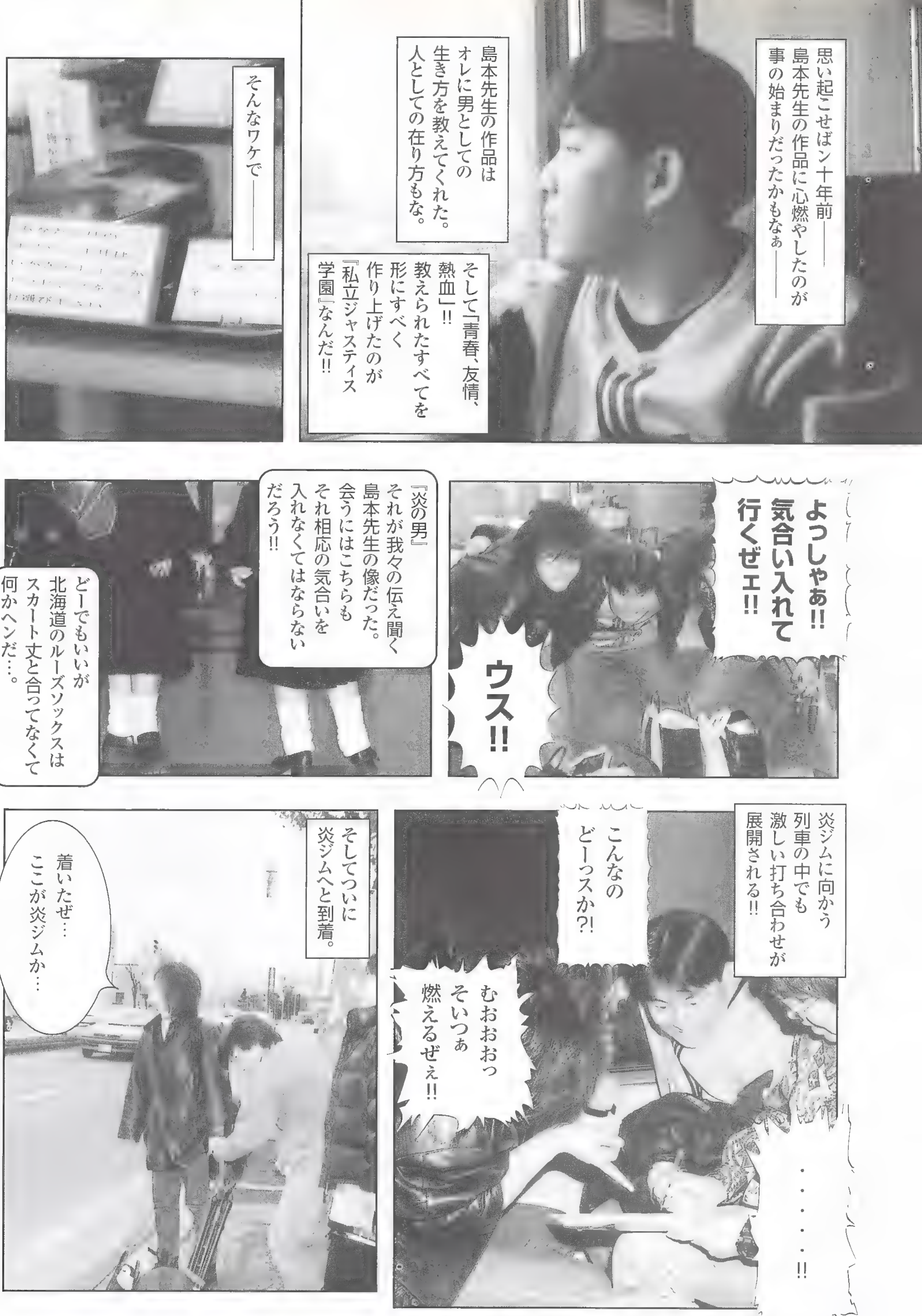
本のコンセプトは
「熱血・青春・友情」!!
そのエッセンスを
盛り込むには、あの男に
協力を頼むしかない!!
そう!!その男の名は!!

島本和彦!!

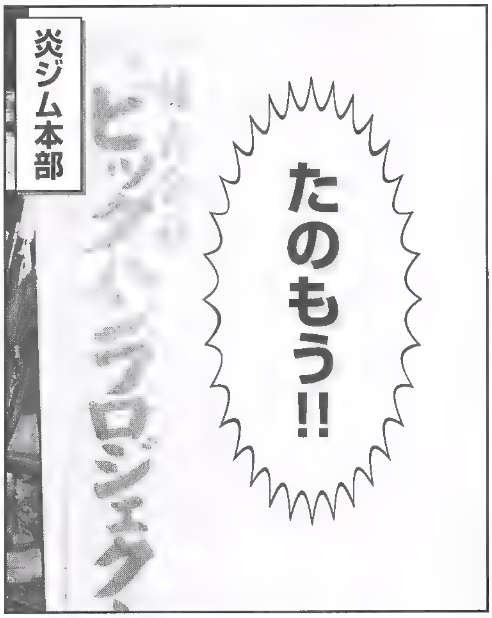
ムックチーム全員一致で
島本先生に熱筆を
振るって頂けまいか
との合意に達した!!

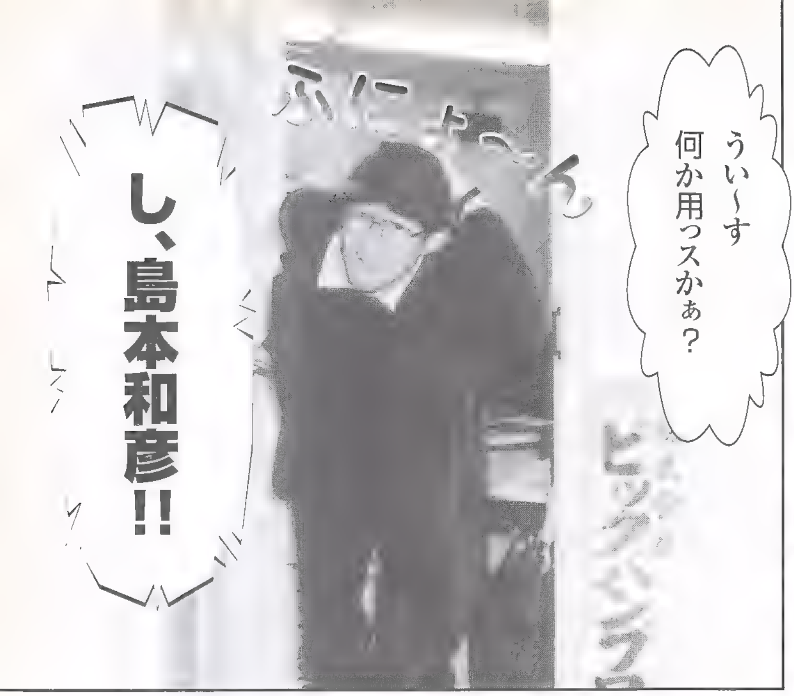


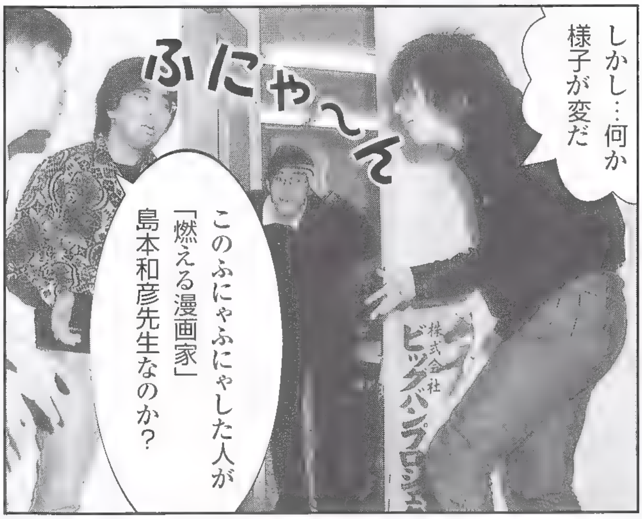


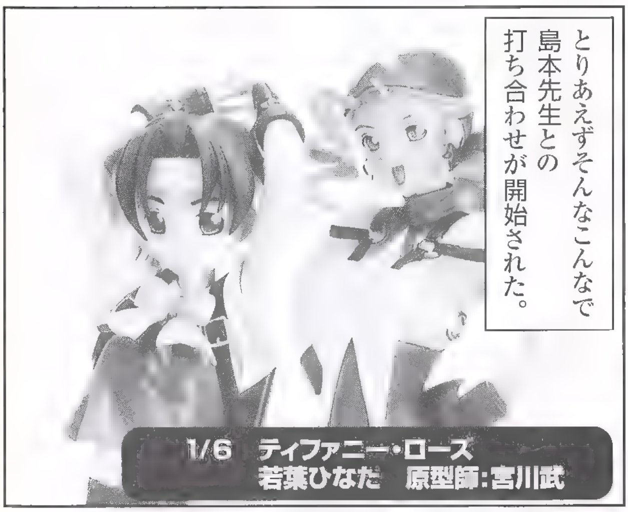


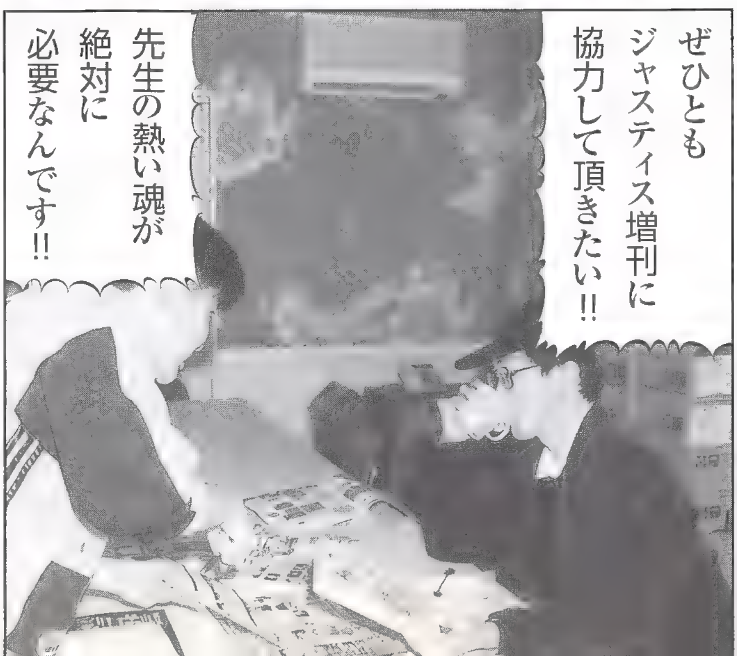
思い起こせばン十年前――
島本先生の作品に心燃やしたのが
事の始まりだったかもなぁ――
島本先生の作品はオレに男としての生き方を教えてくれた。人としての在り方もな。
そして「青春、友情、熱血」!! 教えられたすべてを形にすべく作り上げたのが『私立ジャスティス学園』なんだ!!
そんなワケで――
よっしゃあ!! 気合い入れて行くぜェ!!
ウス!!
『炎の男』それが我々の伝え聞く島本先生の像だった。会うにはこちらもそれ相応の気合いを入れなくてはならないだろう!!
どーでもいいが北海道のルーズソックスはスカート丈と合ってなくて何かヘンだ…。
炎ジムに向かう列車の中でも激しい打ち合わせが展開される!!
こんなのどーっスか?!
むおおおっ そいつぁ燃えるぜぇ!!
……!!
そしてついに炎ジムへと到着。
着いたぜ… ここが炎ジムか…


炎ジム本部
たのもう!!


うい〜す
何か用っスかぁ?
し、島本和彦!!


しかし…何か様子が変だ
このふにゃふにゃした人が「燃える漫画家」島本和彦先生なのか?
株式会社 ビッグバンプロジェ


とりあえずそんなこんなで島本先生との打ち合わせが開始された。
1/6 ティファニー・ローズ
若葉ひなだ 原型師:宮川武


ぜひともジャスティス増刊に協力して頂きたい!!
先生の熱い魂が絶対に必要なんです!!


ぶせ〜
熱い魂ねぇ〜 そんなの流行んないよぉ〜



これを見て下さいよ!!
「根性・熱血・友情」!!
このゲームには青春のエッセンスが満ちあふれているんです!!
ダラプセ〜
はあ〜？青春ねぇ〜
一体どうしちゃったんですか先生―――ッ!!! あの燃える魂はどこ行っちゃったんすか!?
そんなこと言われてもなぁ〜
くう〜っ
そーだッ！こいつを見て下さいよ!!「ジャスティス学園」のゲームビデオです!!
きっと魂に来るものを感じるはずです
ん〜ビデオねぇ〜
そんなこんなでビデオ鑑賞――


ちょ、ちょっと
何さっきの？
分身魔球？
ほおぉぉ…
これが
「ジャスティス学園」
ねぇ…
よしっ…
もう一息だ!!
ドギャーン
この…ヒソカに
開発室から
持ち出してきた
ジャスティスの基板で
先生の魂を
呼び覚ましてやるッ!!
ふむぅ、
レバーガードの
ゲームなワケね
ど、どうです
先生ッ!!
何か熱いモノを
感じませんかッ!?
キラーン







PRESENT 上のコマの、島本和彦先生直筆サイン入り色紙（一応カラー）バツ、響子先生、将馬、を各1名にプレゼント。くわしくは奥付のプレゼントコーナーを見てね。



ド迫力な声を披露してくれた豪華声優陣を大紹介!!

私立ジャスティス学園 VOICE ACTORS & ACTRESS

ひなた
半場友恵
(アーツビジョン所属)
主な代表作
卯都木 命(勇者王ガオガイガー)

雹
塩沢兼人
(青二プロ所属)
主な代表作
レイ(世紀末救世主伝説 北斗の拳)
ネオ皇帝(ふしぎの海のナディア)

恭介
千葉一伸
(アーツビジョン所属)
主な代表作
セーガル(疾風!アイアンリーガー)
松平たかし(ぼくの地球を守って)

バツ
檜山修之
(アーツビジョン所属)
主な代表作
獅子王ガイ(勇者王ガオガイガー)
高宮鉄兵(B'т X)

さくら
笹本優子
(アーツビジョン所属)
主な代表作
ラム(ビット・ザ・キューピット)

雷蔵
西村知道
(アーツビジョン所属)
主な代表作
剣部シバラク(超魔神英雄伝ワタル)
ピタリア・ロペ(新世紀GPXサイバーフォーミュラ)

夏
津野田なるみ
(アーツビジョン所属)
主な代表作
大気 光(美少女戦士セーラームーンセーラースターズ)
試食花子(OH!Myコンブ)

英雄
水鳥鉄夫
(アーツビジョン所属)
主な代表作
ブロッケンJr.(キン肉マン)
クズウ(未来少年コナン)

響子
三石琴乃
(アーツビジョン所属)
主な代表作
葛城ミサト(新世紀エヴァンゲリオン)
平家いぶき(ゲンジ通信あげだま)

ロベルト
森川智之
(アーツビジョン所属)
主な代表作
Dボゥイ(宇宙の騎士テッカマンブレード)
ワルター(黄金勇者ゴルドラン)

将馬
上田祐司
(アーツビジョン所属)
主な代表作
ハーメル(ハーメルンのバイオリン弾き)
テンカワ・アキト(機動戦艦ナデシコ)

ティファニー
ならはしみき
(アーツビジョン所属)
主な代表作
野原みさえ(クレヨンしんちゃん)
スワン・ホワイト(勇者王ガオガイガー)

ボーマン・岩
長嵯高士
(アーツビジョン所属)
主な代表作
カムフーバー(銀河英雄伝説)
カサエル(新キューティーハニー)

ロイ
置鮎龍太郎
(青二プロ所属)
主な代表作
マッハウィンディ(疾風!アイアンリーガー)
ガードダイバー(勇者特急マイトガイン)

エッジ
山田義晅
(アーツビジョン所属)
主な代表作
柏木広海(とんでぶーりん)
チャック・キース少尉(機動戦士ガンダム0083)

アキラ(あきら)
手塚ちはる
(アーツビジョン所属)
主な代表作
九楽あすか(花のあすか組!)

※ナレーション:塩沢兼人、置鮎龍太郎

愛・友情・熱血・根性

ほえろ!! 青春の主張

ジャスティス学園の登場を記念してゲーメスト誌上で募集した青春アンケートに、たくさんの反響が届いた。ここでは熱い意見の一部を紹介していこう。

どの学校に入学して、誰とタッグを組みたい？

熱い青春時代を語るうえで切っても切れないもの…。それは、**舞台となる学園と熱き友、そして熱き盟友(ライバル)**だ。この作品もその王道を踏襲して、熱い学園生活を軸に描かれている。個性的な学校と魅力的な生徒たちが揃っているため、**俺もこんな学校で友と青春を謳歌したい!!**と思っている人も多いようだ。そんな解答を学校別にまとめてみた。

●太陽学園

「謎の風紀委員」の「謎」をあばく。（新潟県　酒井　美奈子さん）

ヒーローっぽいから。（愛知県　杉本　塁くん）

明るい校風への関心とひなたとの学校生活を夢見る男性の声が多数。まずは、**彼女に見合うだけの男を磨くこと**が明るい青春への第一歩だろうか。

●五輪高校

青春とはスポーツでありそして汗（埼玉県　鹿島　郁雄くん）

体育会系部活の頂点に立ってみたい。（愛知県　君永　信一くん）

やはり体育会系の声が大半を占めた。特に将馬と熱血高校ライフを送ってみたい…との声が多かった。

●パシフィックハイスクール

セクシーチアリーダーが沢山いそう！（東京都　細谷　竜大くん）

ボーマンと熱き拳で神学の論議!!（埼玉県　横山　知成くん）

全体ではティファニー派の意見が多かったが、総数は少なかった。外国のエリートだからといって物怖じするな!!

●外道高校

だって俺悪人だもん。（新潟県　勝又　康平くん）

アキラといいライバルになれそうだ。（埼玉県　山内　芳治くん）

一番反響が多かった。やはり危ない連中の独特の魅力に魅せられたのか？

●ジャスティス学園

響子先生に大人の恋愛を教えてもらう。（群馬県　小田　直樹くん）

英雄の授業を受けたい。そして卒業式の日に英雄を伝○の樹に呼ぶ（新潟県　小松　貴行くん）

理想の教師像がだぶっての支持かと思いきや、単純に**響子先生ラブラブ**の嵐。青春期にありがちな**チョット背伸びしてみたい年頃**ってやつか？

ズバリ、青春とは何？

そもそもみなさんは「青春」というものをどのように定義しつつ、日々このゲームをプレイしているのだろうか？

満たされぬ想いと葛藤(真面目)（三重県　竹内勝くん）

「必死」。あるいは「空回り」(笑)。（埼玉県　山内芳治くん）

多くの意味で「戦い」（群馬県　堀越　隆くん）

ほとばしる汗、たぎる血潮。（千葉県　八木田　真くん）

「秋」ってやつです。（沖縄県　新城　祐樹くん）

追試　模試　考査(涙)（新潟県　酒井　美奈子さん）

拳の語り合い。夕日。（京都府　常磐　岳史くん）

若き心はいつもどこか満たされない。歩み続ける自分に対する疑問や必死に頑張っても、空回りしてしまういらだち。だが、五輪高校の体育館にも書かれているように、そんな悩みを吹き飛ばして走れるのが青春時代のパワーだ。でも、「悩む」ことも青春の一つの味であることも確か。そういった若さゆえの葛藤や衝動がゲームの中でドラマティックに再現された「私立ジャスティス学園」。キャラクターたちが身をもって示している青春の在り方を見て、自分の青春スタイルをあらためてと考えてみてはいかがだろうか。



★家族も一緒に青春していればなおベスト。？（神奈川県　岡田悠司くん）



★かっこいい先輩は、青春の重要な要素？（大阪府　姫崎ちえこさん）

ゲーメスト2月15日号増刊
「私立 ジャスティス学園 熱・血・大・全」
～格闘高校生・教師完全名鑑～

GAMEST EXTRA NUMBER No.213 編集後記

KAL
はじめて見たとき目を引いたのが骸骨頭。こいつは変わってる、と思ってやってみたらこれが面白いキャラだった。女性だと知ったのはその後です。

MOMO
夏もさくらも強くて、なかなかいい感じ。五輪の怪物って感じだよね。あ、カプコンさん、次回作にはスケ番を入れてくださいよ。期待してますよ。ウフフ。

ぴく
高校時代に野球部だったこともあって将馬担当を希望したが、ほかと毛並みの違うキャラで、当たりを引いた感じ。夢はデッカく、ホームランと豪快リードっす。

田渕 健康
きてはぁ！いやもうなんつうかその、この本読んで皆さんが一層面白おかしげにゲームで遊んでくれること希望。あとカプコンスタッフの皆さん協力大感謝。

がっちん
ジャスティス学園は遊びやすいのでオススメのゲーム。連続技も強力なのでガンガン決めていこう。2冊目も予定しているので、深い攻略を期待しててね。

ワイルダーKEI
バツとひなたを担当させてもらってるけど、やってて面白いのはひなたのほう。バツがダメというわけじゃないんだけどね。爽快さが違うんだよね。

GED
あきらね、面白いキャラなんだけど、空中で受け身をとると技が出ちゃうってのがどうも…。完全燃焼が弱いのはまだ許せるけど、コレだけはねぇ。

はまー
個人的には大好きなゲームなんだけど、世間の波はワリとキツい…。やっぱりこのテのゲームは「シンクロ率」が重要なのだろうか!?次回作でこなれてくれば…。

GYU
立ち小キックからのコンボだけで激連勝しまくっていたら、ギャラリーが思いっきり引いた。もしかして俺が悪いのか？と思ったけど、楽しいから、まあいいや。

SHO
今回は技表を少しだけ紹介しましたが、どうでしたか？
対戦攻略などのくわしい部分は2冊目で掲載していく予定なので、待っていて下さい。

借金
僕の通っていた学校は、昼には外食バリバリ、授業中に飲み物もOK。目が合うと××な気のいい仲間と楽しい校舎裏、そうか、ここが外道のモデルだったのか。

P.錦木
どうしてなんでしょうね。対戦の盛り上がりが…うーん。私の推測からすれば、試合が早く終わりがち、レバー入力が難しい、この2点だと思う。楽しいのにね。

きらり屋
さっき富士そばで天ぷらそばを食べてきて、おなかイッパイ。そういえば昨日また1つ歳をとりました。誰からも何ももらってない。誰か何か下さい。ねぇ。

スー
中学、高校と男子校で、ただれた学校生活過ごしたオイラは、そのおかげでとっても下品に磨きがかかり、いまではシーモネーターズ特攻隊長になれました。

善之字元帥
どうもいろんなシステムがありすぎて、敬遠されがちなこのゲームだけど、実際にやってみると意外にすんなり入っていける。今からはじめても遅くないぞ！

DS-1
♪ローキック、ローキック、寝ても醒めてもローキック。むりやり攻めればツープラトン。ああっ素晴らしきかな、ジャスティス学園（若干疲れぎみ）。

福田柵太郎
次回のジャスティス学園増刊アイランドでは『こんなジャスティスはいやだ！』『ジャスティスvsブラドラダイヤグラム』などを予定しています。よろしく。

From EDITORS & DESIGNERS

杉田 哲朗
この増刊は、カプコンさんのご協力なくしては、まず成り立ちませんでした。日本海溝より深く深く感謝致します。またやりたいっていったら怒ります？

高安 聡
基板が編集部に来たばかりの時、プレイした人から「お前にそっくりなキャラがいるぞ」って言われ、心弾ませ見にいってみたら英雄だった。何も言い返せなかった。

伊丹 毅
ええのぅ。疾風！某リーガーに通じる熱さがあるのぅ。そういやリーガーのキャラ原案って島本先生だったなぁ。どうです？出目徳先生？『あしたは降りかな…』

川田 雅裕
直球はリスクが大きいけど、一番威力のあるボールでもある。決まると気持ちいいしね。けど続けすぎると打たれるから、気をつけないといけないね。

荒川 保
今では物欲まみれの俺にもこんなひたむきな時期があったなあ、と思わせてくれた熱いゲーム。それがジャスティス。タイマン張ったらみんなダチ。技表どお？

沼崎 弘貴
類似した設定の多い格闘ゲームの中で、本作の斬新さは称賛に値する。次は激しい大人の情熱を描いた「一部上場ジャスティス商事」なんかどうですか。

田中 正樹
皆さんは電気のない生活というものをご存じでしょうか？そんな暮らし2週間ほど経験して、人間かくも弱い存在なのかと身にしみました。もういいです。

で～ひ～
旅に出て名所を訪ねると、ここは攻略したっけとかまず思ってしまいます。信長のやりすぎです。仕事しろよとわれながら思います。
By毒サビHIDE


ザ・予告編!!
ジャスティスとは正義
燃える炎の漫画家！
島本和彦
だが――
正義とは
この世に一つというわけではない――!!
人それぞれに
それぞれの
正義があり


それぞれの
正義のために
人は己れの
命を懸ける!!
おれの正義が!!
おれの正義が火を吹くぜーっ
わしの正義が
男の
正義とは
力!!
女の
正義とは
チュー!!
あるいは
マッサージ!!


ああ
あなたは
……
もののけ姫を
つくった
人かっ!!
ちがうっ
そこをどけ…
どかないと……
たとえ
年長者で
あろうとも
容赦はできない


ふん…まだガキねぇ
ガキの語る正義には青汁の匂いがする……
君は自分の握った拳に自信はあるか!?
小僧!! 正義とは何だっ
俺だあっ!!
果たして決着は？次号ムックにて本編掲載、期待セヨ!!
つづく

PRESENT

先生 島本和彦直筆サイン入り色紙

賞品番号①バツ　賞品番号②響子　賞品番号③将馬







各1名

私立ジャスティス学園下じき

裏面はストⅢ 2nd



賞品番号④

計5名

校章入り 私立ジャスティス学園Tシャツ

●ジャスティス学園に登場する、各学校の校章入りTシャツ

各1名

賞品番号⑤太陽学園
賞品番号⑥五輪高校
賞品番号⑦パシフィックHS
賞品番号⑧外道高校
賞品番号⑨ジャスティス学園



応募方法

★とじ込みのハガキに、希望の賞品番号、その他の要項を記入のうえ、50円切手を貼って送って下さい。

4月26日の消印まで有効です。当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

LEGION OF HEROES

ゲーメスト2月15日号増刊

私立 ジャスティス学園 熱・血・大・全～格闘高校生・教師完全名鑑～

■平成10年2月26日 初版発行
第13巻4号通巻213号

■発行人――加藤 博
■編集人――高橋 己代子
■編集――杉田 哲朗／高安 聡／伊丹 恭
■編集アシスタント――川田 雅裕／荒川 保／沼崎 弘貴／田中 正樹
■ライター――KAL／MOMO／ぴぐ／田渕健康／がっちん／ワイルダーKEI／GED／はまー／GYU／SHO／借金／P.鈴木／スー／善之字元帥／DS-1／福田柵太郎
■デザイン――宇地原 良之／ザンボット／かに屋／瑞江 髭／板実 徳次郎／ジェロ／秋田 樹海／で～ひ～／落合 進

■イラスト――きらり屋／沖弓画家A
■編集協力――猿渡 雅史／平田 輝／トロピコン

■印刷　大日本印刷株式会社
■協力　株式会社 カプコン
株式会社 ビッグバンプロジェクト

■発行　株式会社 新声社
東京都千代田区神田神保町1－26

■雑誌22446－2/15

SEE YOU NEXT BATTLE!

郵 便 は が き

ここに50円
切手をはって
下さい。

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社

ゲーメスト2月15日号増刊 No.213
私立ジャスティス学園 LEGION OF HEROES
熱・血・大・全 ～格闘高校生・教師完全名鑑～ 係

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□　都道府県　市郡区	
☎　　(　　　)	

ご職業			希望の商品番号
	1.小学(　　)年	2.中学(　　)年	
	3.高校(　　)年	4.大学(　　)年	
	5.社会人	6.その他(　　)	

切り取り線

GAMEST MOOK VOL.214 ゲーメスト2月15日号増刊

私立ジャスティス学園 熱・血・大・全!
～格闘高校生・教師完全名鑑～

LEGEND OF HEROES

❶この本の値段について、どう思われましたか?

すごくお買い得　割安　普通　割高　高ぇよ!

❷この本の満足度は、次の中ではどれが一番近いですか?

大満足!　結構満足　普通　ややダメ　ダメっ!!

❸面白かった記事、つまらなかった記事をあげて下さい(いくつでも)。

●面白い!:

●つまらねェ～!:

❹今後、増刊・ムック化して欲しいアーケードゲームはありますか?

❺この本に対する、ご意見・ご要望があれば、お聞かせ下さい。

ご協力ありがとうございました。

CAPCOM

気がつけば、
いつも聴いていた。

SULEPUTER

聴覚が目覚める!! 新CDレーベル「セルピュータ」新・登・場!!



"セルピュータ"レーベル第1弾!! オリジナル・サウンドトラック
「私立ジャスティス学園」・「バイオハザード 2」98年1月29日同時発売!!



「私立ジャスティス学園
リージョン オブ ヒーローズ」
オリジナル・サウンドトラック
¥2,100(税込) CPCA1002
初回特典:オリジナル学生証
(学籍番号付き)封入



「バイオハザード 2」
オリジナル・サウンドトラック
¥2,100(税込) CPCA1001
初回特典:シリアルナンバー入り
認証プレート封入
特性ジャケット仕様

NOW PRINTING

「ロックマン DASH」
オリジナル・サウンドトラック
¥2,100(税込) CPCA1003
98年2月21日発売予定

発売元：株式会社カプコン セルピュータレーベル TEL:03-3340-0740 e-mail:suleputer@capcom.co.jp　販売元：株式会社SME・インターメディア

カプコンのオフィシャルファンクラブ
カプコンフレンドリークラブ(CFC)
の会員をただいま大募集中です。
いまなら"オリジナルハンドタオル"が
もれなくGETできます。

CFC CAPCOM Friendly Club カプコン フレンドリー クラブ





会員特典

- ◆オリジナルビデオ・・・・・・・年3回
  ファンブック(CAP!)・・・・年3回
  上記商品を会報として隔月、交互にお届けします。
- ◆オリジナルグッズやテレホンカードetc.
  特別価格でお求めいただける**通信販売**。
- ◆その他**アッ!**と驚く
  特典を企画中です。

入会要項
●年会費3,000円●年会費のお支払いは、郵便振り込みまたは指定口座からの自動引き落とし。●18歳以上の方は、会員カードを「オリコJCBカード」とジョイントすることもOK! 詳しくはCFC事務局まで。

CFC会員募集中

申込用紙のご請求・お問い合わせは ●カプコンフレンドリークラブ事務局／TEL:06-948-0555
●カプコンホームページ http://www.capcom.co.jp/まで

CAPCOM FAX通信 FAX: 06-947-4540
●好評稼働中!!●
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!! 24時間いつでも引き出せます。

シークレットファイルNEWS
ただいま《マーヴル VS. カプコン》を準備中です!!

株式会社カプコン
●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)
<カプコンソフト情報>大阪:(06)946-6659 東京:(03)3340-0718 札幌:(011)281-8834 仙台:(022)214-6040
名古屋:(052)571-0493 広島:(082)223-3339 松山:(089)934-8786 福岡:(092)441-1991
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

GAMEST EXTRA NUMBER No.213 私立ジャスティス学園

平成10年2月26日発行 第13巻第4号通巻213号

発行人／加藤 博 編集人／高橋 己代子
発行／株式会社 新声社 〒101-8935東京都千代田区神田神保町1-26

定価1680円 本体1600円



T1122446021681

雑誌22446-2/15 PRINTED IN JAPAN 大日本印刷株式会社
Ⓒ-3/26 ©SHINSEISHA 1998